games tribune magazine

año 1 / número 1 / marzo 2009

te da la bienvenida

análisis

call of duty: world at war

the house of the dead: overkill

el señor de los anillos: la conquista

sonic unleashed

left 4 dead

además...

especial saga street fighter

killzone 2

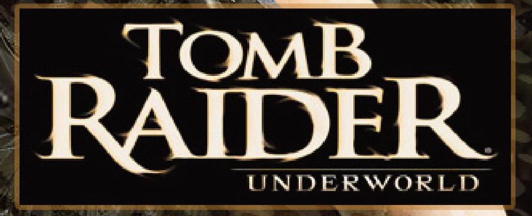
resident evil 5

retro

- entrevista con -

JESSICA CHOBOT

la imágen de IGN



vive una nueva aventura



www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - PC

editorial

NÚMERO 1 - MARZO 2009

Bienvenidos

Es todo un privilegio para mí poder escribir estas primeras líneas. Games Tribune es un proyecto que llevamos gestando ya más de tres meses un equipo de 15 personas aproximadamente. Sacar una revista adelante es un trabajo especialmente duro. Hemos intentado cuidarla y mimarla tanto como hemos podido. Al fin tenemos aquí el resultado de nuestro esfuerzo. Tengo el placer de daros la bienvenida a Games Tribune Magazine.

Presente, pasado y futuro convergen en Games Tribune, una revista donde podrás estar al día de los últimos lanzamientos del mundo del videojuego y conocer la sincera opinión de profesionales del sector. Sin menos interés, también te ofreceremos toda la información sobre los títulos que aún están por llegar. Y para los más nostálgicos, Games Tribune también mira hacia atrás para hablaros de los mejores clásicos de ayer.

Esta revista nace de la unión de un conjunto de profesionales tras la caída de una revista con el mismo formato que muchos conoceréis, Next-Gamers, además de personal experimentado proveniente de otros portales de renombre. Nuestro objetivo con este nuevo proyecto es claro: aprender de nuestros errores y hacer llegar una revista profesional y objetiva, pero abriendo los brazos siempre a nuestros lectores. Ellos fueron, son y serán nuestra fuente de inspiración. Con este primer número queremos demostraros que el dicho de que todo tiempo pasado fue mejor no es más que eso, un dicho.

Para acabar, quiero dedicar con todo mi cariño esta primera revista a todo el equipo. Gracias a todos por el gran trabajo realizado.



JOSE LUIS PARREÑO
DIRECTOR





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE PRENSA
Raúl Frías Pascual

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Aitor Arias Cruz
Gonzalo Mauleón de Izco
Ibon Ensunza Etxaburu
Ismael Ordás Carro
Javier Valera Cárceles
Jose Luís Parreño Lara
Miguel Arán González
Pedro Sánchez
Raúl Frías Pascual
Roberto García Martín
Salvador Valera Cárceles
Llorenç Orriols Coca

DISEÑO GRÁFICO
Menchu de Izco Ollo
Miguel Arán González
Pedro Sánchez
Rosa Roselló
Sr.A

COLABORADORES
Laura Méndez
Llorenç Orriols Coca

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS

con alegría os damos la bienvenida a



www.gamestribune.com

EL NOTICIERO

Entérate de todo lo acontecido en el último mes.

Mistwalker cancela CryOn

Mistwalker ha anunciado oficialmente que cancela su último proyecto, conocido como CryOn. La empresa de Sakaguchi, padre de los mejores Final Fantasy de la historia y responsable del estudio que dio vida a Blue Dragon y a Lost Odyssey, ha esgrimido que la situación económica mundial es totalmente contraria al desarrollo y lanzamiento de un título de estas características, por lo que se ha tomado la firme decisión de no continuar con el proyecto.

Microsoft también es victima de la crisis

Microsoft ha anunciado que en las próximas semanas emprenderá una serie de medidas con el fin de afrontar la grave crisis económica en la que está sumido el panorama internacional. Por ello prescindirá en las próximas semanas de un total de 15.000 empleados, lo que supone una reducción en su plantilla de aproximadamente un 12%.

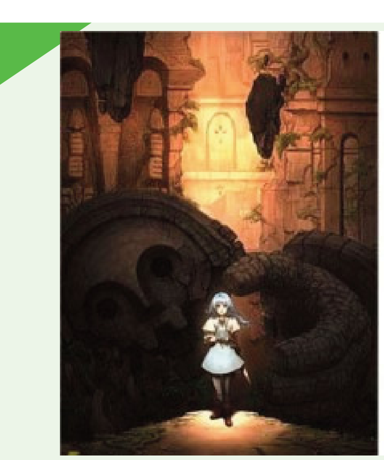
Todos los despidos no se centrarán únicamente en la división de videojuegos, sino que lo harán en todos y cada uno de los departamentos de los que dispone la empresa de Redmond.

Stormbirds se cancela

El juego de combate aéreo previsto para este año para PS3, PC y 360, y desarrollado por Juice Games (de los creadores del incomprendido Juiced), ha sido definitivamente cancelado. Una verdadera pena, porque como se ha podido ver en los tráilers mostrados, apuntaba a volar muy alto y a hacer frente a Ace Combat.

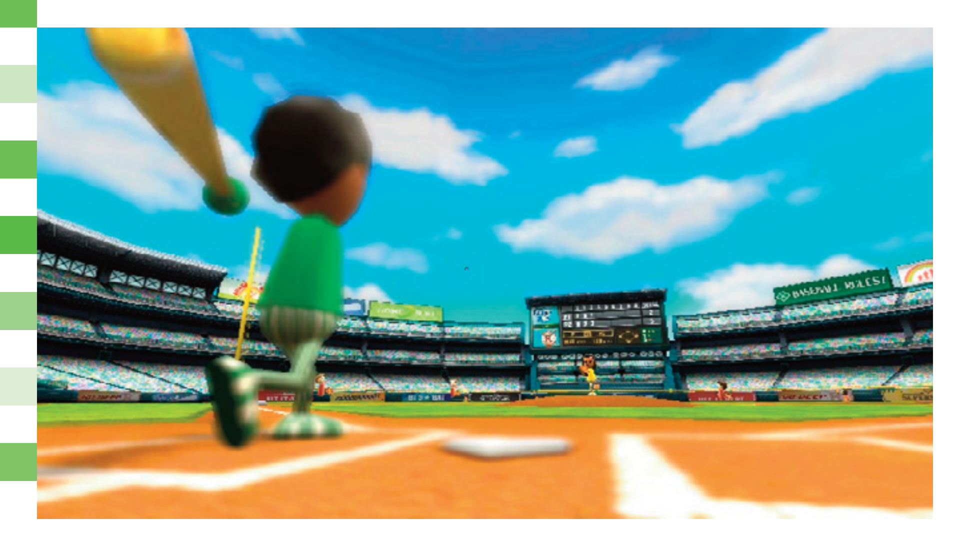
EA despedirá a 1000 empleados de manera inminente

EA ha presentado sus últimos movimientos fiscales del año y se ha propuesto recortar su presupuesto para el año que viene en nada menos que 120 millones de dólares. Las medidas han comenzado a ser efectivas y conllevan como resultado una reducción del 10% de su plantilla actual y del cierre definitivo de estudios de desarrollo interno como Black Box, padres de Need for Speed y del más reciente Skate.





LA BRUTAL CRISIS QUE ASOLA AL MUNDO ESTÁ COMENZANDO A HACERSE NOTAR EN LOS ESTUDIOS DE TODO EL MUNDO. MISTWALKER HA TENIDO QUE CLAUDICAR ANTE ESTE PANORAMA Y HA DECIDIDO CANCELAR LA APUESTA QUE TENÍAN EN MENTE. UN DURO PALO PARA SAKAGUCHI Y SU EQUIPO





Free Radical cierra de manera sorprendente

Free Radical, responsable entre otros de los geniales TimeSplitters y el más que cuestionado Haze, cierra sus puertas para siempre.

Los empleados acudieron el pasado 19 de noviembre a trabajar como si de un día normal se tratase, y se han encontrado con las puertas cerradas y grandes medidas de seguridad que impedían a los empleados acceder al interior.

Tras unos minutos de confusión, se les citó en una sala de juntas en un hotel cercano para comunicarles que el estudio cierra de manera inminente por estar en bancarrota.

Actualmente se encontraban inmersos en el desarrollo del esperadísimo Timesplitters 4 y de un título de desarrollo conjunto con Lucas Arts ambientado en el universo de StarWars.

WII SPORTS SE CONVIERTE EN EL JUEGO MÁS VENDIDO DE TODOS LOS TIEMPOS, ROMPIENDO CON LA HEGEMONÍA DE SUPER MARIO BROS, LÍDER DURANTE LOS ÚLTIMOS 20 AÑOS

* Wii Sports - 40.52m
* Super Mario Bros - 40.24m
* Pokemon Red - 31.38m
* Tetris - 30.26m
* Duck Hunt - 28.31m
* Pokemon Gold / Silver - 23.11m
* Nintendogs - 21.37m
* Super Mario World - 20.61m
* Wii Play - 19.68m
* Super Mario Land - 18.14m
* New Super Mario Bros - 18.14m
* GTA: San Andreas - 17.61m

9 de los 10 juegos más vendidos de todos los tiempos son propiedad de Nintendo, y para colmo, están en los 9 primeros puestos

Bonfire Studios y Robot Entertainment nacen de Ensemble Studios.

Con la salida de Halo Wars, Ensemble Studios cerrará sus puertas y dará lugar a dos nuevos estudios: Bonfire Studios y Robot Entertainment.

Bonfire Studios está formado por la mayor parte de los trabajadores de Ensemble, que ya están manos a la obra en el desarrollo de un nuevo título que califican como"rápido, divertido y adictivo".

“Ensemble ha sido un grupo de gente increíblemente talentosa, y las compañías que salgan de aquí serán capaces de lo mejor de lo mejor. Ensemble era uno de los pocos equipos que contaban en su haber con dos equipos A”.

Tony Goodman, cofundador de Ensemble Studios, es el creador de Robot Entertainment, que contará con algunos trabajadores de Ensemble Studios en su plantilla.

Microsoft lanzará nuevos packs en Japón

En concreto se trata de los packs que acompañarán al lanzamiento de Star Ocean 4 y Resident Evil 5 respectivamente para el Imperio del Sol Naciente.

El primer pack contendrá una X360 Arcade mas una copia del juego, una copia de la banda sonora del mismo y un faceplate exclusivo de Star Ocean 4. Su lanzamiento está previsto para el 19 de febrero.

Mientras tanto, el Biohazard Pack Bundle, nombre con el que será conocido este kit, vendrá compuesto por una X360 Arcade, una copia edición coleccionista de Resident Evil 5 y un código de 48 horas para Xbox Live. Se desconoce por el momento si estos packs acabarán llegando a otros mercados.

Google podría estar trabajando en un nuevo SO

Según la empresa Net Aplications, especializada en recabar datos tan importantes como sobre qué sistemas operativos y qué navegadores son los más usados para surcar la red, ha revelado un dato bastante curioso: el 11% de los trabajadores de Google usan un SO jamás visto anteriormente.

Esta empresa asegura que su forma de acceder a los datos es tan fiable como la que más, y que son capaces de detectar desde el nuevo Windows 7 hasta las distribuciones más raras de Linux, y que sin embargo se muestran desconcertados ante lo que arrojan estos datos.

La rumorología no se ha hecho esperar y los más optimistas ya ven el lanzamiento inminente de un SO por parte de Google para hacer frente al bipartidismo Windows/Linux.

Bioshock puede ser una Hexalogía.

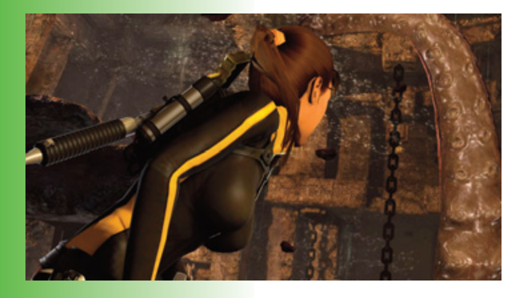
Christoph Hartmann, máximo responsable de 2K Games, ha hecho unas declaraciones un tanto curiosas sobre la exitosa licencia que tiene ahora entre sus manos: BioShock: "Algunas de las











supersagas de las que hablamos solo duraron diez años porque las empresas tardaron cinco años en lanzar un juego. Mirad Duke Nukem. Ha sido una gran saga durante 20 años, porque parece que haya estado en desarrollo durante 20 años. Con Bioshock, y como está tan determinado por la historia, obviamente surge una pregunta: ¿cuánto podemos hacer sin convertirlo en The Matrix? El primer Matrix fue genial, el segundo fue raro, y con el tercero pensamos: ¿quién (de los que han hecho esto) toma crack y quién no?. Pero volvamos a Star Wars. Es una lucha entre el bien y el mal, como BioShock. Si continuamos bien y aportamos la dosis idónea de innovación, podemos hacer seis entregas, tal y como hizo Star Wars. Pero debemos tener cuidado de no exprimirla por el dinero. No daré el nombre de la empresa, pero había un buen juego de carreras hace años. Lo lanzaron de nuevo año tras año. Si miráis las puntuaciones, es difícil de creer lo que le han hecho. Es inquietante, en realidad".

Eidos apuesta por la renovación en la franquicia Tomb Raider

Eidos ha reconocido que las ventas de Tomb Raider Underworld no han sido las esperadas y que ve necesario un cambio en la serie tan drástico como el del paso entre El Ángel de la Oscuridad y Legend, y teniendo como faro el cambio que ha servido para revitalizar a Batman con sus dos últimas apariciones cinematográficas.

Las discretas ventas del título han tenido como consecuencia inmediata el despido inminente de 30 personas en la plantilla de Crystal Dinamics, encargada de las últimas tres entregas de Lara Croft (Legend, Anniversary y Underworld).

Funcom cierra más de la mitad de los servidores de Conan

La crisis sigue pasando factura al sector, y la última compañía en mostrarnos que lo que está ocurriendo es real, ha sido Funcom. Tras la fusión de servidores anunciada en septiembre, la compañía ha anunciado que de manera inminente los 48

CONFIRMADA LA SECUELA DE BIOSHOCK, SUS MÁXIMOS RESPONSABLES HAN SORPRENDIDO A PROPIOS Y EXTRAÑOS AL ASEGURAR QUE HAN CONCEBIDO LA AVENTURA DE RAPTURE COMO ALGO SIMILAR A STAR WARS. ESPEREMOS QUE NO SE LES VAYA DE LAS MANOS



servidores de los que disponía el juego, pasarán a ser solamente 18. Europa por el momento seguirá contando con los 12 servidores que contó en un inicio gracias a la diversidad lingüística, mientras que América y Oceanía verán como el número de servidores del juego desciende desde los 24 de sus inicios hasta unos más que discretos 6.

A pesar de los interminables intentos de la compañía por hacer de Conan un juego referente en el género de los MMORPG, sus numerosos bugs han acabado condenando a un título que en primera instancia logró atraer la atención de millones de jugadores.

El remake de Final Fantasy Legend II en desarrollo

El medio japonés Shonen Jump ha sido el pionero en dar los primeros datos sobre un nuevo juego del universo Final Fantasy. SaGa2 en Japón, y conocido como Final Fantasy Legend II fuera de sus fronteras, está reverdeciendo laureles desde su primera toma de contacto para Game Boy. Como se ve en las capturas, el juego está siendo íntegramente desarrollado en 3D con unos gráficos cell-shading muy similares a los que veremos próximamente en DQ IX. No han sido revelados más detalles del mismo y tampoco se sabe si este título saldrá del Imperio del Sol Naciente.

Ubisoft confirma Assassin's Creed 2

Ubisoft ha hecho oficial que las aventuras de Altair tendrán continuación. Y además las veremos en menos de un año. En un comunicado de prensa, la compañía gala ha dado a conocer sus próximos lanzamientos que tendrán lugar durante el próximo año fiscal, periodo que comprende desde el 1 de abril del 2009 hasta el 31 de marzo del 2010.

De esta manera se confirma el retorno de cuatro pesos pesados de las licencias que maneja: Assassin's Creed 2, un nuevo Ghost Recon, Splinter Cell: Conviction y el enigmático y nunca confirmado oficialmente Reed Steel 2.

De la misma manera llegarán nuevos títulos destinados a contentar el mercado casual. En concreto se barajan cuatro opciones, pero no se ha dado a conocer ningún nombre por el momento.

FF XIII no llegará a Europa hasta mediados de 2010

Yoichi Weda ha confirmado que FF XIII solo llegará al mercado japonés durante este 2009, y que su lanzamiento para el resto de mercados se producirá durante el siguiente año fiscal, que comienza el 1 de abril de 2010, "como pronto".

Iwata no está satisfecho con las ventas de Wii Music

Iwata ha confirmado en una reciente entrevista que la crisis que asola el mundo está incidiendo de manera notable en el mercado japonés.

EL DISCRETO NÚMERO DE VENTAS DE UNDERWORLD YA HA TENIDO EFECTOS Y SUS RESPONSABLES HAN ASEGURADO QUE HABRÁ CAMBIOS

"Sí, algo no debe ir bien cuando desde hace semanas se venden diez veces más copias en EEUU que en Japón. Es obvio que una compañía como Nintendo no puede estar contenta con la situación actual de nuestro mercado, pero es nuestro deber encontrar soluciones al problema".

En la misma entrevista, Iwata confirma que sus últimos títulos estrella, Wii Music y Animal Crossing, no han conseguido calar en el mercado japonés, a pesar de haberse vendido relativamente bien si los comparamos con el resto de compañías.

Battlefield 1943 y Bad Company 2 confirmados

EA ha confirmado el desarrollo de Battlefield 1943 y Bad Company 2. Títulos que aparecerán en X360, Playstation 3 y PC.
1943 será un título que vendrá distribuido de manera digital, tanto por Live como por Network, conformando una apuesta puramente online que permitirá el juego simultáneo de hasta 24 personas en escenarios ambientados en tres localizaciones tropicales distintas.

Su salida está prevista para este verano, aunque se desconoce la fecha exacta.

Sin embargo una versión muy avanzada del producto podrá ser jugada en la Comic-Con, que se está celebrando estos días en Nueva York.

Por otro lado, Bad Company 2 sí que será un título completo que nos pondrá a los mandos del Batallón B. Total Destruction será la coletilla que acompañe al nombre del título, que se espera en nuestras tiendas para finales de año.

Capcom confirma oficialmente Dead Rising 2

Si hace unos días casi estrenábamos el portal con una noticia altamente esperada por todos, hoy llega lo que era ya un secreto a voces: Dead Rising 2 llegará a X360, PS3 y PC. El afamado título de Capcom tendrá secuela, que correrá a cargo del grupo de desarrollo Blue Castle, quien ha prometido llevar la franquicia un paso más allá de lo que vimos en Santa Cabeza en 2006.

De momento se desconoce todo hilo argumental, así como donde transcurrirá esta nueva entrega, que promete volver a darnos una cantidad ingente de situaciones cómicas e hilarantes. En los próximos días Capcom revelará más detalles del juego.

Sony lanzará BR Híbridos

Sony sigue empeñada en potenciar su formato óptico, y para ello ha anunciado hoy mismo que muy pronto empezaremos a ver los primeros discos que contentan en una sola copia juego y película.

Con esta maniobra, la intención de la compañía es potenciar los juegos basados en licencias cinematográficas, incluyendo de esta manera el juego oficial del título en cuestión y la película a la que hace referencia.

Beta de StarCraft II este año

Tras los rumores sobre una posible beta de StarCraft II, Paul Sams de Blizzard lo ha confirmado esta misma mañana.

La beta vendrá acompañada de una versión de prueba de Battlenet, la red de juego online de Diablo y World of Warcraft, que ira recibiendo funcionalidades poco a poco. "En los próximos meses lanzaremos la beta de Star Craft II. Esta beta se ejecutará sobre una versión previa de nuestra nueva Battlenet, lo que nos concederá la oportunidad de probar el juego y el servicio en un entorno real", ha comentado Paul Sams. Todavía no hay confirmada una fecha de lanzamiento para la beta ni para el título.

ES UNA DE LAS SECUELAS MÁS ESPERADAS, PERO POR FIN SE HA HECHO REALIDAD. DEAD RISING 2 VERÁ LA LUZ EN FORMATO MULTIPLATAFORMA . ESTA VEZ VIAJAREMOS HASTA LA CIUDAD DE LOS CASINOS PARA INTENTAR SOBREVIVIR A LA MUERTE



El contenido adicional de Left4Dead será gratuito

Valve ha anunciado que el contenido descargable de su título Left4Dead será gratuíto tanto para PC como para X360.

La ampliación, que llegará esta primavera, introducirá un nuevo modo Survival, en el que deberemos resistir las hordas ingentes de infectados.

Rock Band 2 vende casi 2 millones de copias

Viacom ha dado a conocer los datos de ventas de la serie Rock Band, el último título musical de Electronic Arts.

Rock Band 2 ha vendido casi 2 millones de copias desde su lanzamiento el pasado mes de septiembre, aunque reconocen que no ha alcanzado sus previsiones de ventas debido a la crisis económica mundial.

En general la serie Rock Band ha vendido 10 millones de copias y esta segunda parte ha facturado 462 millones de dólares.

"A pesar de que nos mantenemos expectantes ante el futuro de la serie Rock Band, el impacto de la crisis económica ha impedido que los consumidores compren videojuegos durante el cuarto, afectando directamente a las ventas de Rock Band que nosotros teníamos previstas".

Fecha para la BlizzCon 2009

Se celebrará los días 21 y 22 de agosto y en un escenario más amplio.

El cofundador y consejero delegado de Blizzard ha confirmado que la Blizzcon de este año se celebrará los días 21 y 22 de agosto. Además, debido a su éxito, se ha aumentado el espacio de 3 a 4 salones.

"Hemos quedado sorprendidos por la increíble respuesta en todos los anteriores BlizzCon. Estamos encantados de regresar con la convención a Anaheim este año, y esperamos con ilusión esta nueva oportunidad para conocer a los jugadores de Blizzard de todo el mundo".

El 4 de abril llega Nintendo DSi

Tras varios rumores ya ha sido confirmada su fecha de lanzamiento. Estará disponible a partir del 4 de abril y a un precio de 169,99$, y no los 180$ que se rumoreaba (precios de EEUU).

Sony sigue confiando en que su apuesta por la arquitectura Cell le otorgará la victoria final en esta carrera de fondo, que es la batalla de las videoconsolas

Sony ha vuelto a manifestar públicamente que la vida útil de su máquina se va a extender mucho más en el tiempo que lo que hizo PlayStation 2.

"PS2 no celebrará su segundo cumpleaños en Reino Unido hasta finales de marzo, y ya hemos dicho por activa y por pasiva, que el lapso vital de esta generación de hardware será mucho más largo que en el caso de los modelos anteriores".

El ejecutivo cerraba el debate con una última comparación entre ambos sistema: "PS2 todavía era fuerte después de ocho años en el mercado, y con el poder que los procesadores Cell nos otorgan, por no hablar del hecho de que PS3 es una consola de futuro, creemos que las ventas de PS3 llegarán incluso más lejos que las de PS2".

Ésto es una carrera de fondo, y a la meta llegan todos. Lo importante es el lugar que ocupes al final...

TEXTO: ISMAEL ORDÁS/GONZALO MAULEÓN





1996 - THE MANSION INCIDENT
1998 - THE DESTRUCTION OF RACCOON CITY
7 YEARS LATER - DEGENERATION

biohazard DEGENERATION

バイオハザード ディジェネレーション

DVD VIDEO

TEXTO: IBON ENSUNZA



Sobrevive al horror

Tras varias entregas en consola, la consagrada saga de Capcom se pasa a la gran pantalla, y nos sumerge en una nueva tensa y angustiosa atmósfera invadida por zombis y terribles criaturas

Tras la devastación de Racoon City mediante un misil nuclear, el presidente es convocado a una rueda de prensa en la que se le interroga por los rumores sobre la conexión entre la acción militar y la corporación Umbrella, cuestión a la que el presidente negó respuesta alguna, anunciando su dimisión poco después.

7 años más tarde, el senador Ron Davis creó nuevas instalaciones antibioterroristas (Air Dome) junto a una empresa llamada WilPharma para que incidentes como el de Racoon City no volvieran a repetirse. Sin embargo, el Doctor Curtis Miller (antiguo opositor de WilPharma) fue encarcelado por obstruir y amenazar a defensores de la empresa.

La organización de derechos humanos Terra-Save pidió a WilPharma que se hicieran públicos los resultados de sus pruebas biológicas en India, y a causa de Terra-Save las acciones de WilPharma cayeron en picado.

Un tiempo después, miembros de Terra-Save se congregan en una manifestación frente al aeropuerto de Harvardville (lugar donde se encuentran las instalaciones) ante la inminente llegada al mismo del senador Davis, quien asiste a la Conferencia Nacional de Farmaceúticos.

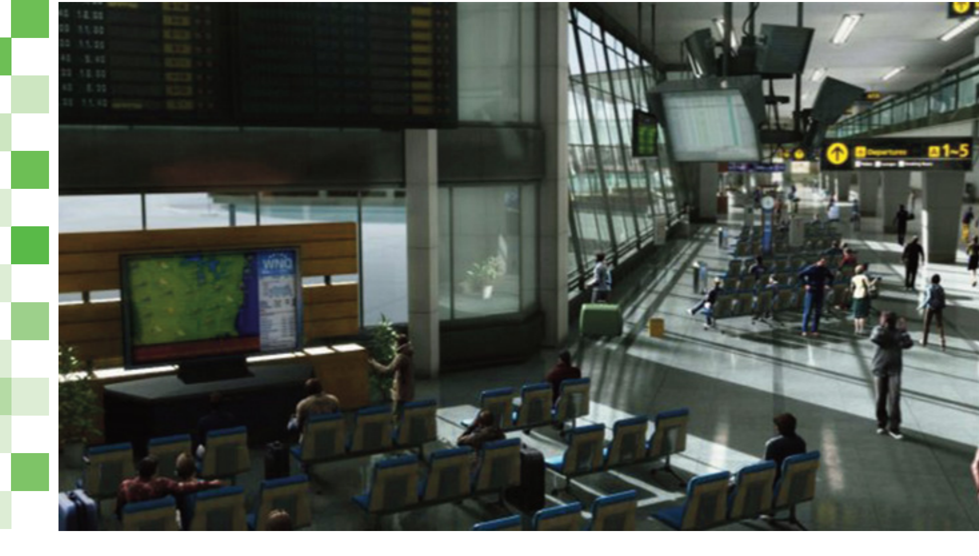
Claire Redfield, que trabaja para Terra-Save, llega al aeropuerto y allí se encuentra con Rani (una niña) y la tía de Rani.

Mientras tanto, el senador Davis, que se encuentra en su despacho, gracias a los consejos de sus asesores, accede a vestirse como un transeúnte más para pasar inadvertido por el aeropuerto, pero Rani se da cuenta de su identidad, ya que minutos antes el senador Davis fue televisado en una entrevista antes de su llegada al mismo, haciendo que la prensa lo descubriera en su frustrado intento de pasar inadvertido ante las cámaras.

Momentos después, un muchacho de Terra-Save se acerca al senador Davis, ocultando su cara con una máscara de zombi, en señal de protesta, imitando los rugidos de éstos hasta que un oficial de policía lo arresta.



CLAIRE REDFIELD SIGUE TAN GUAPA Y TAN APUESTA COMO SIEMPRE TRAS 7 AÑOS DESDE EL INCIDENTE EN RACOON CITY, Y TENDRÁ QUE VOLVER A ENFRENTARSE UNA VEZ MÁS AL INFIERNO A LA QUE YA ESTUVO SOMETIDA

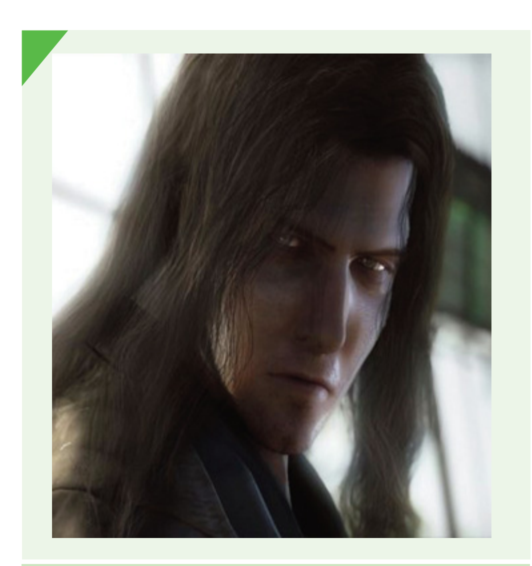


Sin embargo, un segundo muchacho zombi hace lo propio, aunque esta vez sin ningún tipo de máscara... Para colmo, un avión que viaja rumbo al aeropuerto lleva consigo a un viajero infectado, haciendo que éste choque violentamente contra las instalaciones del puerto de aviación, sellando a su vez todas las salidas y convirtiendo así el lugar en el mismísimo infierno...

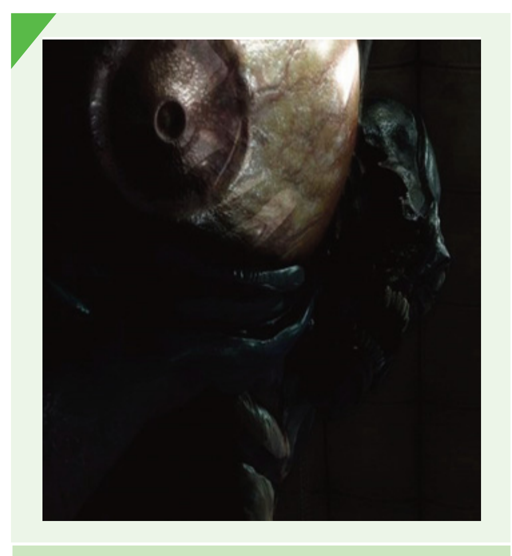




TRAS HACERNOS DISFRUTAR DE LO LINDO EN RESIDENT EVIL 4, LEON S. KENNEDY TOMARÁ UN PAPEL DECISIVO A LO LARGO DE LA TRAMA, SU EXPERIENCIA COMO AGENTE SECRETO Y SU CAPACIDAD EN TERRENOS ADVERSOS ES INNEGABLE



EL DOCTOR CURTIS MILLER JUGARÁ UN PAPEL IMPORTANTE Y DRAMÁTICO HASTA EL FINAL DE LA TRAMA



CRIATURAS COMO ÉSTA HARÁN SU APARICIÓN Y SEGURO QUE OS SERÁN FAMILIARES DE OTROS "RESIDENT"



TEXTO: ISMAEL ORDÁS
TRADUCCIÓN: GONZALO MAULEÓN
DISEÑO: ROSA ROSELLÓ
JOSE LUIS PARREÑO



Entrevista a

Jessica Chobot

Íntima y personal. De ésta manera se nos muestra Jessica Chobot en una entrevista concedida de manera exclusiva para GTM. Presentadora, periodista, corresponsal, analista y reportera. Un todo en uno concebido en un cuerpo para el pecado. La frase “las chicas son guerreras” toma sentido en esta mujer.



¿Cómo es un día normal en la vida de Jessica?

Un día normal para mí empieza con mi alarma sonando a las 7.30. A partir de ahí a pulsar el botón de "snooze" a intervalos de 15 minutos hasta las 8.00-8.30. Entonces me arrastro fuera de la cama, me preparo y meto algo de ropa en una maleta. Llamada al taxi y de cabeza al aeropuerto. Llegas y la típica discusión con el taxista para que acepte mi tarjeta corporativa para el pago (no les gusta tener que recibir los pagos así).

Ya estás dentro y es hora de esperar pacientemente detrás de una bola que aún no ha tenido su momento de gloria a que la dispensadora de billetes te valide el boleto. Una vez con el billete en la mano es la hora de correr como el ganado a traves de esos seres hambrientos de poder que son los guardas de seguridad.

Pasada esa terrible barrera, subo a la cafetería a por mi café y mi revista. Esto es solo una pequeña idea de lo que son mis inicios de día, porque muchas veces ocurren contratiempos como que te retrasen el vuelo una hora, así que debo matar el tiempo.

Una vez en tierra, normalmente en San Francisco, nuevo rodeo en taxi hasta las oficinas de IGN en Brisbane. Entonces comienza el verdadero trabajo (el programa en IGN y los especiales para Inside Xbox de Xbox Live). Después ponte a contestar e-mails y a actualizar los blogs, mientras tienes varias reuniones de trabajo. A las 7.00 de la tarde es hora de volver a casa, para que al día siguiente pueda volver a empezar el día.

Esto es solo de lunes a miércoles. De miércoles a viernes normalmente se reduce a conducir mi Vespa al trabajo, tomar un café y rellenar los informes económicos de mis viajes de negocios. Responder algún mail y acudir a varias reuniones de trabajo.

¿Realmente eres una jugadora? ¿O únicamente es otra parcela más en tu trabajo? ¿Cuál fue tu primer videojuego?

Sí, yo realmente juego y he sido una jugadora durante mucho tiempo. Mis primeros juegos fueron River Raid, Frogger y Pitfall, para Atari 2600. Adoro mi





trabajo, pero es contradictorio que ahora que trabajo para la industria de los videojuegos tenga cada vez menos tiempo para jugar a nada. Mientras que los tipos de la oficina, editores y analistas juegan en horas de trabajo, yo tengo que esperar a llegar a casa para poder jugar en mi tiempo libre.

¿Tienes alguna consola favorita?
Ahora: X360. Antes fue Dreamcast.

Todo el mundo ha visto la famosa foto en la que sales cara a cara con Lola, la misteriosa chica del "chupachups" de GTA IV. Qué fue primero, ¿Lola o Jessica Chobot?
Lola vino primero. La respuesta oficial de Rockstar a si ¿Lola está basada en Jessica Chobot? La pregunta no tiene cabida. La famosa foto que colgamos en la red es una que me tomé a mí misma y que "photoshopeé" para que quedara al lado de ella. Puedo decir que en ningún momento Rockstar se puso en contacto conmigo para que fuera yo la modelo que inspirara Lola. De todas maneras la semejanza es MISTERIOSA.

¿Puedes decirnos cuáles son tus juegos favoritos?
Tengo muchos “prefes”, pero aquí estan algunos que han calado en lo más hondo de mi memoria: Final Fantasy VIII, Silent Hill 1 y 2, Legend of Zelda: Ocarina of Time, GoldenEye, Soul Calibur, ICO, Shadow of the Colossuss, World of Warcraft, 7th Guest, Oregon Trail, Sonic Adventure, A Link to the Past, Duck Hunt/Hogan’s Alley, Portal, BioShock, The Suffering y FallOut 3.

A SUS 31 AÑOS, JC PUEDE PRESUMIR DE SER UNA DE LAS MUJERES MAS IMPORTANTES DE LA INDUSTRIA



DESDE IGN O A TRAVÉS DE XBOX INSIDE, HA LOGRADO COLARSE EN INFINIDAD DE HOGARES

Y ahora estas jugando a...
Estoy acabando Fable 2 por segunda vez, aunque debo retomar FallOut 3 donde lo dejé.

Ahora eres la cara más famosa de IGN. ¿Esta es tu última etapa en la vida? ¿O hay algo más a lo que aspirar? ¿Dónde estará Jessica Chobot en el futuro?
Sinceramente deseo que IGN no sea mi última parada. Si esto es todo lo lejos que yo voy a llegar, pienso que no puedo estar contenta. Me veo a mí misma en una posición privilegiada, porque IGN y la industria de los videojuegos están creciendo y están comenzando a ser reconocidos en diversas áreas. Yo deseo formar parte de todo esto. Pienso que mi meta final sería lograr una importante cantidad de satisfacciones a través de mis proyectos personales.

Presentadora, modelo o periodista. ¿Cuál es la mejor palabra para definir a Jessica?
Yo iría con presentadora. Soy algo más que una anfitriona de nuestros shows. Soy una persona que ayuda a la transición de las diversas secciones y que convierte todo esto en algo un poco más personal.

Cuando comenzaste tu carrera, ¿imaginaste alguna vez que en el 2009 estarías aquí y ahora?
Yo puedo imaginarlo. Incluso pienso que podría haber llegado más lejos. La lucha y el tiempo invertido para conseguir lo que quería me han pillado un poco por sorpresa. Lo bueno es que todo ese tiempo y ese duro trabajo ahora están empezando a recompensarse. Ahora tengo resultados tangibles.

Jessica Chobot fue una de las 100 mujeres más deseadas del mundo. Debo reconocer que fue una elección totalmente justificada. ¿Pero la belleza está por dentro o por fuera?
Pienso que en ambos. Deseo que sean ambos. En el negocio en el que estoy es evidente que se requiere una parte física, pero lo que mucha gente olvida es que hay muchos tratos con personas que te son totalmente desconocidas. Es necesario saber desenvolverte socialmente y tener una mente abierta. No voy a decir que yo no me defenderé si veo una injusticia contra mí misma o contra la gente y los medios que me rodean, y me importa si veo que alguien intenta tirarlos abajo. Si veo la necesidad, obviamente allí estaré.

TRAS UNA SONRISA QUE DESPRENDE PICARDÍA Y SENSUALIDAD, HAY TODA UNA PROFESIONAL. NO QUIERE SER RECORDADA COMO SIMPLE IMAGEN, Y A BUENA FE QUE LO ESTÁ CONSIGUIENDO.

Nosotros somos una publicación online de España... España... ¿Cuando hablamos de nuestro país, qué es lo que se te viene a la cabeza? ¿Sol, playa, toros y fiesta? ¿O hay algo más?

Debo admitir que no conozco mucho de España. Es uno de tantos países que aún no he podido visitar. Tuve la oportunidad de estar allí hace algunos años de la mano de IGN, pero entonces Fran Mirabella ocupó mi puesto. Lo culpo por ello.

"Pude estar allí hace algunos años de la mano de IGN, pero entonces Fran Mirabella ocupó mi puesto"

Si pudieras elegir un deseo, éste sería...

Más tiempo personal y más dinero. Más dinero porque si no estuviera preocupada por mis pagos, tendría más tiempo para mi vida personal.

Un duro día de trabajo. 8.00 de la tarde. JC está en casa. ¿Comida rápida? ¿Ducha y a dormir? O podemos trazar un plan loco...

Nada de planes locos. A esas horas estoy rendida. A las 8.00 de la tarde me encontrarás pidiendo comida rápida, viendo una película, o jugando o actualizando mis blogs.



¿Rock o Pop? ¿Tal vez Rap? ¿Hip Hop? ¿Cuál es tu estilo de música favorito? ¿Tiene JC una canción especial?
Me gusta un poco de todo. Mi grupo favorito es una viejo grupo de Punk llamado Siouxsie and the Banshees. Mi canción favorita es y será Figlio Perduto.

Hablemos de cine. ¿Cuál ha sido la última que has visto? ¿Alguna película que nunca te canses de ver?
La última película que vi en el cine fue Valkyrie con Tom Cruise. Mi último DVD fue Blade Runner y Cabaret. La única película que he visto una y otra vez (y que forma parte de mi Top Ten personal) es Amelie.

¿Qué piensas de tu grupo de fans?
Pienso que es fascinante. Estoy tan alagada... ¡Ellos ponen una sonrisa en mi cara todos los días!

¿Tienes algún sueño que no hayas podido cumplir?
No, no pienso en eso. Si debo decir algo aquí, pondría una inseguridad. Creo que mis relaciones personales con mis parejas son un poco complicadas. Pero a fin de cuentas estoy contenta y feliz de poder hacer más cosas de las que quisiera.

La típica pregunta que siempre sale en todas las entrevistas. Estas en una isla desierta. ¿Qué tres cosas no faltan en tu maleta?
1. Un buen (y largo) libro para leer
2. Pepinillos para comer (o tartas de limón)
3. Y un rollo interminable de papel higiénico

Desde que estás en IGN es obvio que tu vida ha cambiado. ¿Echas de menos algo de tu anterior vida?
Echo de menos a mi famila. Mucho.

JC en una sola palabra.
Fuerte.

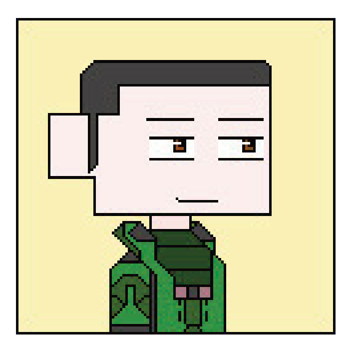
Ya hemos acabado. ¿Puedes mandar una dedicatoria a los lectores de GTM?
Gracias por tomarte el tiempo en leer mi entrevista. Realmente estoy muy contenta y deseo de corazón estar en España pronto. Muchas gracias.

CUENTA CON UN GRUPO DE FANS DE LOS QUE SE SIENTE ESPECIALMENTE ORGULLOSA: “ELLOS PONEN UNA SONRISA EN MI CARA TODOS LOS DÍAS. SON GENIALES”




forma parte de nuestro universo
GTM
games tribune





Os presento esta nueva sección, Pero que coño!!, en la que pretendemos repasar mensualmente de una forma dinámica y divertida las declaraciones controvertidas, así como las salidas de tono de los diferentes personajes y compañías. En fin, pasar un buen rato, pero siempre intentado ser lo más neutrales posible respecto a las diferentes compañías.
Por cierto, si queréis aportarnos alguna, no dudéis en escribirla en nuestro foro.

Según Ubisoft, La nueva generación llegará en 2012.

Como siempre las compañías van preparando su futuro en el mercado, y en este caso ha sido Ubisoft la que se ha desmarcado pronosticando la fecha de llegada de la nueva generación de consolas.
Si tenemos en cuenta que Playstation 3 fue lanzada el 11 de Noviembre de 2006 en Japón y desde Sony aseguran por activa y por pasiva que la vida útil de PS3 será de unos diez años (y vida útil no significa sacar solo Fifas y Need for Speed), llegamos a la conclusión de que tendríamos PS3 de sobra hasta finales de 2016.
¿No pensáis que algo no cuadra?

La Unión Europea afirma que los videojuegos pueden ser beneficiosos, estimulando habilidades como la creatividad y la cooperación en niños

¿pero no habíamos quedado en que perjudicaban al jugador?
Cuanto desconocimiento hay sobre el tema en algunos ámbitos, es ciertamente increíble.

Valve ha afirmado que quienes piratean juegos para PC son "consumidores insatisfechos" que, comúnmente, deben esperar meses para recibir los títulos debido a su situación geográfica, así como a las políticas de publicación y distribución.

Hay distribuidoras y desarrolladoras que caminan en sentido contrario a la tendencia general de la industria. Valve es una de ellas y por eso suele ser tan estimada por los usuarios. En esta ocasión hablan sobre la piratería, pero no lo hacen proponiendo medidas de distribución mas estrictas o promoniendo aumentos de precios en lo juegos, si no que estudian el problema e intentan ver una solución sin que el usuario sea el que pague el pato.

Según Kaz Hirai (presidente de Sony Computer Entertainment), a Xbox 360 le falta longevidad.

Para variar, las compañías continúan lanzándose pullitas unas a otras, en esta ocasión le ha tocado el turno a Kaz Hirai, quien ha dicho que a Xbox 360 le falta longevidad. Teniendo en cuenta la fecha que ha marcado Ubisoft de salida de la nueva generación en 1012 y teniendo en cuenta que según Sony es un fecha de lanzamiento de consolas prematura a lo que ellos planean. Deducimos que para 2012 la consola Xbox 360 (lanzada el 22 de Noviembre de 2005 en EEUU) llevará entre 6 y 7 años en el mercado, periodo similar al que han estado en el mercado de forma activa muchas de las consolas que han triunfado a lo largo de la historia. Qué opináis, ¿os parece poco tiempo una actividad de entre 6 y 7 años para una consola?

Recordando Frases: En los días previos al E3 2008 Reggie Fils-Aime (Nintendo América) auguró sorpresas para los sistemas de Nintendo: Nintendo Ds y Wii.

Evidente el Hype se disparó, todo el mundo estaba pendiente de Nintendo, pero la compañía de Kyoto no anunció absolutamente ningún juego de peso en esa feria, decepcionando al público que estaba pendiente de anuncios como Kid Icarus y Pikmin 3. Un rotundo WTF. ¿Quizás en el E3 2009?

GTM Opina...

Inversiones y Rentabilidad ...



Miguel Arán González
Redactor de Games Tribune

Que la industria se ha ido masificando en estos últimos años es un secreto a voces.
Es un hecho que no debemos ver ni como bueno ni como malo, pues se trata más bien de algo inevitable y necesario.

Al margen de sequías de ideas en el sector: Lo cierto es que a medida que la tecnología y el mercado iban evolucionando, un desagradable sentimiento comenzaba a acentuarse en el alma de los gamers de toda la vida.
Ese sentimiento tenía un ligero parecido con la nostalgia, pero no era nostalgia exactamente...

En términos generales podemos hacer una analogía entre el gamer que empieza a descubrir el lado más comercial de una industria en alza (más preocupada por la simple recaudación que por ganarse a su público) y el indio que observa estóicamente como los bosques de sus ancestros son talados para construir unos campos de golf. Aunque un poco tremendista, pretendo expresar de ese modo el encanto perdido de "selva virgen" que tenía el mundillo. Si bien el hecho de hacerse mayor influye, y bastante, en la percepción propia del fenómeno.

Un hecho tristemente cierto es que hoy en día habiendo muchos más medios económicos y técnicos se experimenta mucho menos. La explicación más lógica que se me ocurre es que antaño, dos amiguetes se reunían un fin de semana en el garaje y programaban un juego sin más ataduras ni directrices que los límites dictados por su imaginación, por su necesidad de diversión, y por su ausencia de sueño (los programadores saben mejor que nadie que este último factor es crítico).

Hoy en día sobra decir que eso no es así ni por asomo. A pesar de haber alternativas "indie" como las plataformas "flash", el Wiiware, o el XNA, nadie me negará que no son competitivos para los estándares actuales, existe esa conciencia de "minijuegos", juegos menores, cuando no debería existir. ¿Estamos olvidando que el fin último de cualquier juego es entretener? Tetris tiene muchísimo más de videojuego que cualquiera de las franquicias actuales, ¿acaso no ha viciado y retado a muchas más generaciones?

Esto no es una alegoría a la simpleza. Tampoco es una elegía a la originalidad de las ideas (porque haberlas haylas aunque no se apliquen). Se trata más bien de una sonora queja contra el mercantilismo más agresivo que ahoga la experimentación y la innovación en vez de convivir simbióticamente con ella.

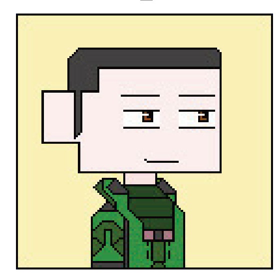
Tal masificación ha dado frutos magníficos, y no seré yo quien lo niegue (pues no olvidemos que casi todos los títulos más valorados son superproducciones de varios millones de dólares). Pero no ha sabido escapar de su codicia y su autorrecurrencia temática, no hay más que mirar el 90% del catálogo actual, incluidos "A++" para darse cuenta.

La ley de la selva: el más fuerte sobrevive. Al fin y al cabo no hemos evolucionado tanto: seguimos poblando un mundo de presas y depredadores.



GTM Opina...

El alquiler, la segunda mano y la crisis.



Roberto García
Redactor de Games Tribune

Es increíble el estado en el que se encuentra el mercado del videojuego en pleno siglo XXI. Si hace seis meses fue Bélgica la pionera en prohibir a las tiendas el alquiler de videojuegos, aludiendo que fomentan la piratería y ponen en riesgo las ventas de los productos.

Ahora, cada cierto tiempo, aparece el ejecutivo de la desarrolladora/distribuidora de turno cargando contra los juegos de segunda mano, aludiendo al daño que están haciendo a las ventas del producto nuevo.
Si bien no puedo negar que ambas ideas tienen parte de razón, me da la sensación de que solo les llama la atención la punta del iceberg, la perdida de pasta.
Y es que a esta gente, que los usuarios pirateen, alquilen o compren los juegos de segunda mano les trae sin cuidado, lo que les importa es ganar cada vez mas y mas dinero.
Está claro que el alquiler de videojuegos es necesario para probar juegos antes de comprarlos o poder disfrutarlos durante un breve periodo de tiempo. También está claro que el futuro del alquiler está en el alquiler online, algo que satisfará a jugadores y desarrolladores, pero lo que no puede ser es que se amparen en las demos descargables online para que probemos un juego que luego no tiene nada que ver con la versión final de ese juego. El alquiler es necesario, si queréis que no sirva como vinculo para la piratería, trabajar para evitarlo, pero no prohibáis algo que no tiene sentido prohibir.

En cuanto al producto de segunda mano, las compañías piensan: “cuantas mas personas disfrutan de un mismo juego, son juegos que no se están vendiendo”. Esto me parece increíble cuando a existido el intercambio de juegos desde el inicio de los videojuegos, y nadie decía que era ilegal hacerlo. El mercado de segunda mano no es el problema, el problema son las normativas que rigen este mercado en muchos países, entre ellos España.
Si las compañías quieren vender juegos y que la gente no disfrute ilegalmente de ellos, que apuesten por las consolas que no son pirateables, que las hay, sin ir mas lejos Playstation 3, ¿Qué por que trabajan para wii y xbox 360 cuando saben que son pirateables?. Pues sencillamente por que ganan mas dinero trabajando para las 3 que solo para PS3, pero que luego que no se quejen de la piratería, cuando son las propias compañías las primeras que se esfuerzan por alimentar de juegos a todos estos usuarios que juegas a juegos piratas.

Y para finalizar las tiendas, ¿Cuántas veces hemos visto en la estantería de segunda mano juegos que cuestan mas dinero usados que nuevos?. ¿O tiendas que venden los juegos a un precio por encima del pvp establecido por el distribuidor? En fin, si los gobiernos o las distribuidoras queréis un mercado del videojuegos limpio y rentable, aplicaros el cuento e impartir con el ejemplo, que los usuarios ya estamos un poco hartos de pagar siempre el pato.





Guerra de opiniones entre redactores de Games Tribune

Este mes hablamos de:

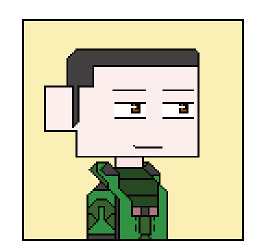
La situación actual de Electronic Arts

Posiblemente, y sin temor a equivocarnos, Electronic Arts, conocida coloquialmente como EA, es la mayor empresa desarrolladora y distribuidora de la industria. No en vano todos los meses se nos quedan cortos los dedos de la mano cuando intentamos hablar de sus lanzamientos.

Sin embargo siempre ha rodeado a esta compañía un cierto halo de exprimidor hasta la saciedad. Licencias explotadas sin compasión yacen a un lado y a otro de su ya dilatada vida. Pero los últimos tiempos invitan a pensar que tal vez la propia compañía haya tomado conciencia de su situación.

¿Acaso EA se está reinventando? ¿O es tan solo un pequeño oasis en su ya criticada carrera? Lo que es cierto es que esta compañía no deja indiferente a nadie. Y para muestra un botón. Dos opiniones antagónicas protagonizadas por los redactores.

A contracorriente:



Roberto García Martín

Jefe de Redacción de Games Tribune

A favor del viento:



Gonzalo Mauleón

Coordinador de Games Tribune



Roberto García Martín

"Si EA adquiriese Take2, preparaos para GTA 09..."

Lo siento Gonzalo pero yo no me termino de creer este cambio en la filosofía de EA Games.

Electronic Arts ha sido una compañía que ha buscado el negocio en los videojuegos por encima de todo. Lo demostró negándose a programar para Dreamcast por no ser una consola claramente rentable. Y lo ha vuelto a demostrar en PS2, Xbox y Game Cube, sacando juegos con motores gráficos reciclados año tras año, hasta el punto de ser vapuleadas alguna de sus sagas como FIFA o NBA Live. Pero como FIFA, Need for Speed o NBA Live son rentables año tras año pues a sacar una revisión del mismo juego del año pasado para cada franquicia.

Parece que EA ha mejorado mucho este año. Propuestas agresivas e innovadoras como Mirror Edge, juegos de calidad como Dead Space o un FIFA 09 que al fin se sitúa muy por encima de la entrega de este año de PES. ¿Pero no será la renovación generacional de cara a ir lanzando revisiones de esos juegos año tras año sin apenas novedades? Y es que EA no es todo lo que reluce.

Este mes sale a la venta el famoso Undercover, juego que queda muy lejos de los referentes de la velocidad como Project Gotham Racing 4 o Drive Racer Grid. Al menos espero que lo hayan trabajado un poco más y no nos saquen un juego lleno de brusquedades y defectos gráficos como fue Pro Street.

NBA Live 2009 continúa siendo inferior en todos los aspectos a NBA 2K9 y para colmo, no apuestan por la consola líder como es Wii, saliendo solo versiones capadas de los típicos superventas FIFA o NFS o apuestas menores como Boom Blox.

Es verdad que EA ha mejorado, pero que nadie piense que EA es la panacea de las desarrolladoras. Take2 no solo ha vapuleado a EA con su serie deportiva 2K Games, sino que se permite distribuir obras maestras como Bioshock.

¿Dónde están estas obras en el catalogo de EA?, miedo me da pensar en Bioware y es que si sus trabajos ya eran sobresalientes antes de ser adquiridos por EA, ahora tiene toda la pinta de que sus juegos irán a peor, por las prisas, las presiones, por ser encargos de EA.

Hablas de un GTA perfecto bajo el mando de EA. No lo veo claro, y no lo veo claro no solo por el gran trabajo que han realizado en Rockstar, sino que lo hacen bajo el apoyo de Take2.. ¿Alguien ha soñado con un GTA 09? Con EA podría ser posible, y me entran escalofríos solo de pensarlo. Este año han tenido pérdidas, despidos, dificultades y la verdad, se ha notado la mejoría, pero espero mucho más de EA Games para el año 2009, la que es hoy por hoy, la distribuidora Third party más importante del mundo junto a Activision-Blizzard.



Gonzalo Mauleón

“Dead Space es la prueba de que EA está cambiando”

Comprendo y comparto tu postura hasta cierto punto. Es cierto que el pasado de EA no ha sido boyante. En muchos casos ha sido realmente catastrófico como pudimos ver con algunos títulos realmente avergonzantes que pulularon en la anterior generación. Pero debemos distinguir la labor que EA realiza como desarrollador y la que realiza como distribuidor. Ver todo bajo el mismo prisma lleva a confundir a los que realmente importan: los consumidores.

Comparar NFU Undercover con los grandes del género de la conducción como PGR 4 o GRiD es como últimamente se ha puesto tan de moda, comparar a Dios con un gitano. No es ni el terreno ni el cometido de un juego concebido enteramente para casuals cuyo propósito no va mas allá de valerse de un buen nombre que ha visto épocas mejores. De la misma manera tampoco son comparables los Medal of Honor con los Call of Duty. Son apuestas menores, tanto en presupuesto como en puesta en escena y que están orientados a llenar un hueco en géneros de los que todavía adolecen.

Sin embargo, ese deber de la compañía como desarrolladora no es tan grande. O al menos, no es el agujero negro que era antaño. Algo está cambiando dentro de su propia filosofía interna. El número de lanzamientos sin sentido se ha reducido drásticamente y se ha apostado fuertemente por juegos que otrora hubieran pasado desapercibidos tan solo por el sello que había en portada. Y valiéndome de tus comparaciones deportivas, voy a tomarme la licencia de coger prestado el ejemplo de FIFA. Hoy por hoy, FIFA 09 no tiene ni un solo rival en cuanto a juegos futbolísticos se refiere. Y lo es no solo por el hecho de que su rival está viviendo sus horas más bajas como ¿simulador?, sino por haberse sabido reinventar y ofrecer un título jugable, atractivo y técnicamente bien acabado. ¿Que todo lo que aporta FIFA ya lo había aportado PES anteriormente? En algunos casos concretos eso es innegable, pero también lo es el hecho de que EA ha sabido ofrecer un producto que cualquier amante del deporte rey debería idolatrar.

Por otro lado tenemos el grado de maduración que han tenido sus propios estudios de desarrollo interno, y el más claro ejemplo es Dead Space. Cierto que es el primer gran survival que hemos visto en esta generación, pero desde ya, y a falta de ver lo que puede llegar a ofrecer RE5, ha dejado a la altura del betún tanto a Alone in the Dark como a Silent Hill Homecoming. Eso hace años era impensable, y sólo ha sido posible gracias al abandono de las estúpidas condicionantes internas de la compañía de lanzar sus productos en el tiempo acordado por lo civil o por lo criminal. Las grandes obras necesitan su poso de gestación, y cuando



hay paciencia y mimbres, las cosas salen.

Y ahora veamos su labor como distribuidor. Y aquí intentaré englobar a las últimas absorciones que ha sufrido la compañía, caso de Bioware. Ahora no se compra morralla, sino que se intenta buscar y conseguir verdaderas apuestas. Lo visto en Mirror's Edge me da el optimismo suficiente como para pensar que los productos de Bioware lanzados bajo sello de EA no van a palidecer en absoluto con respecto a su periodo independiente. Y lo mas importante, lo veremos doblado y localizado a nuestro idioma con un 99% de seguridad.

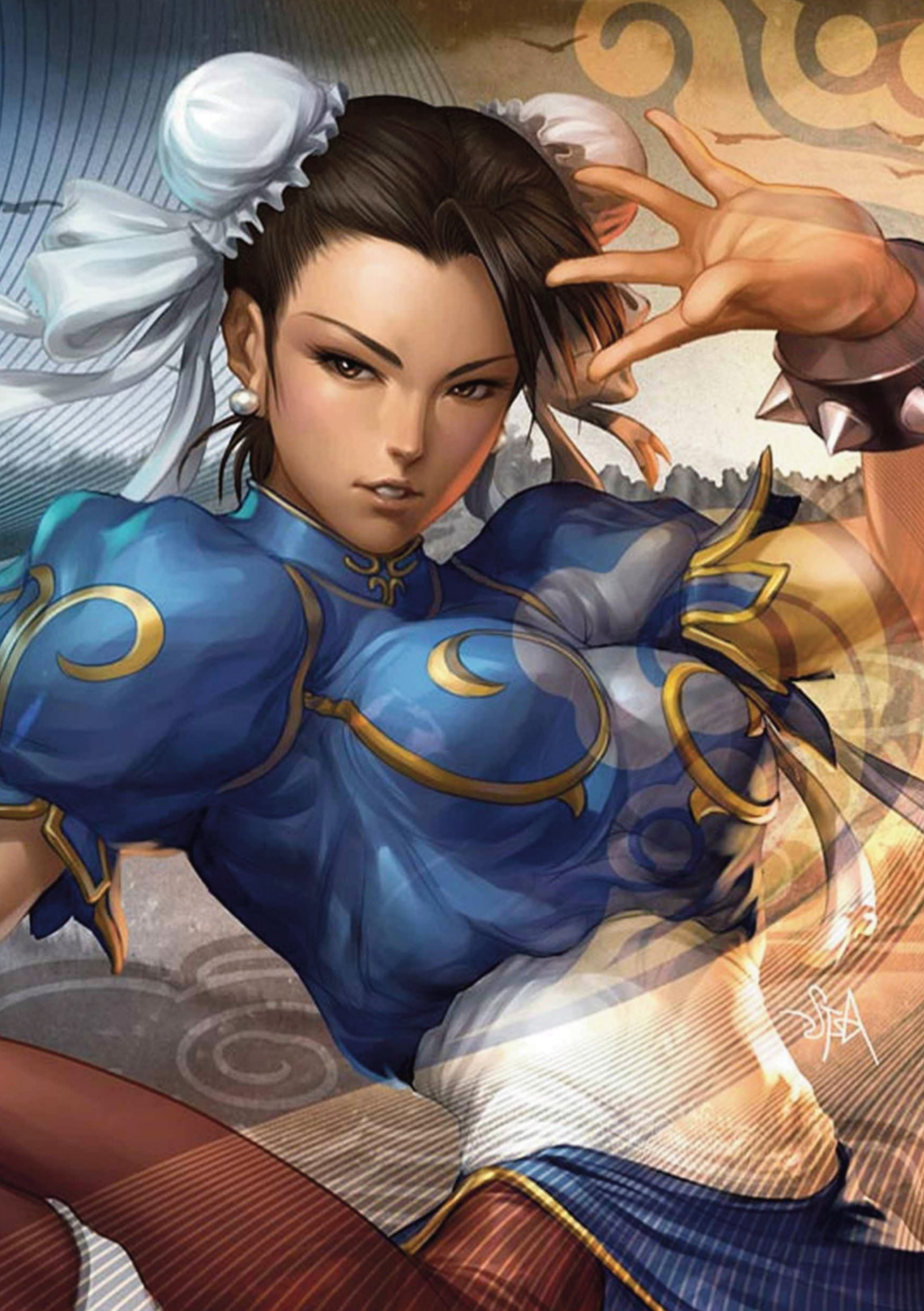
Y este es otro de los puntos a favor de EA con respecto al consumidor. Su cariño y miramiento a la hora de lanzar la inmensa mayoría de sus productos perfectamente localizados a nuestro idioma. Esto es algo de lo que tan solo Ubisoft y EA pueden presumir en un mercado en el que a día de hoy tenemos que sufrir las pedradas de compañías como Square, incapaces ya no solo de localizar sus productos, sino traducirlos.

Roma no se levantó en un solo día, y visto lo que han hecho en este 2008, solo me queda lamentarme por la negativa a su compra por parte de Take 2. De ser así, hoy estaría escuchando a Niko Bellic llamando "Puto gilipollas" a Brucie, en vez de intentar descifrar los "fucking asshole" mientras intento huir de una persecución policial de 4 estrellas.

Y el mes que viene:

El mercado de segunda mano


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



KILLZONE 2

Llega todo un referente en el género de los FPS

KILLZONE 2, YA ESTÁ AQUÍ Y, NOSOTROS DE MOMENTO, OS TRAEMOS EL AVANCE, YA QUE EL CIERRE DE LA REVISTA SE PRODUJO EL 20 DE FEBRERO, ASÍ QUE TENDRÉIS EL ANÁLISIS CORRESPONDIENTE EL MES QUE VIENE

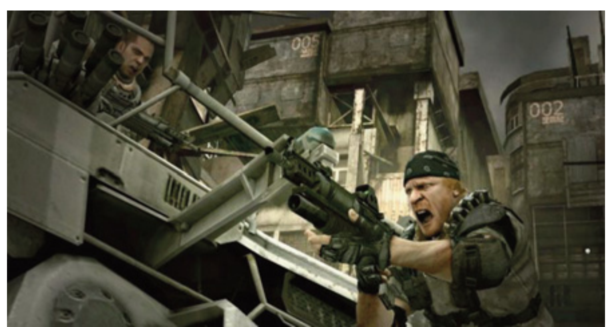


Tres años han pasado desde aquel tráiler tan espectacular que Sony mostró en la feria del E3 de ese mismo año. Un tráiler que suscitó mucha controversia, ya que Guerrilla, los desarrolladores del juego, dijeron que el tráiler mostrado era “In-Game”, cuando no era así… del todo.

Y es que Killzone 2, tras varios años de duro trabajo, ha dado sus frutos, siendo así técnicamente de lo mejor que haya pasado por nuestros ojos en la Next-Gen.

El icono de Guerrilla, nació en PS2, y llevaba al límite las capacidades técnicas de la consola. Si bien obtuvo una gran aceptación, también recibió grandes críticas debido en gran parte a las animaciones de enemigos (los Helghast), y una IA no demasiado trabajada.

Más tarde, y ya para PSP, Guerrilla lanzó un nuevo título para la portátil de Sony, Killzone Liberation, aunque esta vez en forma de juego de acción, que presentaba una cámara en tercera persona que sustituía al clásico de PS2, que era un FPS en primera persona, y el cual obtuvo un gran éxito, convirtiéndose en un shooter de referencia en PSP.



ESTA VEZ TEMPLAR (EL PROTAGONISTA PRINCIPAL DEL KILLZONE ORIGINAL) QUEDARÁ RELEGADO A UN SEGUNDO PLANO, PERO EL SARGENTO RICO Y OTROS COMPATRIOTAS ACOMPAÑARÁN A SEV, EL "PROTA" DE KILLZONE 2

La historia de Killzone 2 nos sitúa dos años después de lo acaecido tras el asalto de los Helghast a Vecta, y esta vez las tropas ISA se trasladarán a la colonia enemiga, el planeta Helghan, donde el enemigo tiene ventaja al tratarse de su territorio y, sobre todo, porque han tomado las medidas necesarias para contrarrestar el ataque ISA, y no solo por las devastadoras medidas de seguridad o su amplio y mejorado ejército Helghast, sino porque icluso han sido capaces de modificar el clima y el medio ambiente de su planeta, dejando a las tropas ISA en una situación mucho más vulnerable.

La misión será la de capturar al Emperador Visari, para así poder retener y frustrar la ofensiva enemiga.

Controlaremos a Sev, un nuevo soldado que se alista en la batalla, y nos acompañarán también el sargento Rico (veterano en la saga) y nuevos personajes como Shawn Natko o Dante Garza (el capitán Templar quedará relegado a tomar un papel secundario mientras observa la situación de las tropas ISA).

La demo descargable a la que hemos tenido acceso, comienza con Sev y sus compañeros en una lancha aérea bajo pesada artille-

EN KILLZONE 2 TENDREMOS QUE ADENTRARNOS EN EL PLANETA HELGHAN, DONDE LOS HELGHAST SE PREPARAN PARA LA INVASIÓN DE LAS TROPAS ISA CON TODO LO QUE TIENEN Y MÁS

ría enemiga y donde podemos ver cómo compañeros nuestros caen bajo su fuego, mientras nuestro grupo es también alcanzado, obligándonos a hacer un aterrizaje forzoso atravesando a ras el río hasta que pisamos tierra firme.

Mientras avanzamos con el arma ISA, nuestro escuadrón nos da órdenes mientras vemos impotentes cómo muchos de nuestros camaradas son abatidos por el fuego enemigo, hasta el punto de que algunos mueren al incendiarse sus cuerpos. Tras avanzar un poco, nos ocupamos de unos cuantos Helghast subidos en una plataforma, donde nuestros acompañantes nos ayudarán a acabar con ellos.

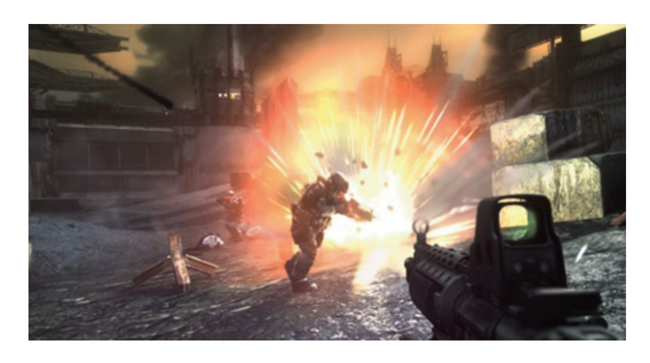
Después se nos ordena que acabemos con numerosos enemigos atrincherados en un puente, quienes se dejan un depósito de combustible listo para ser reventado mediante el

EL APARTADO TÉCNICO DE KILLZONE 2 ROZA EL PERFECCIONISMO, MOSTRANDO TODO TIPO DE VIRGUERÍAS TÉCNICAS EN PANTALLA QUE NOS DEJARÁN ASOMBRADOS

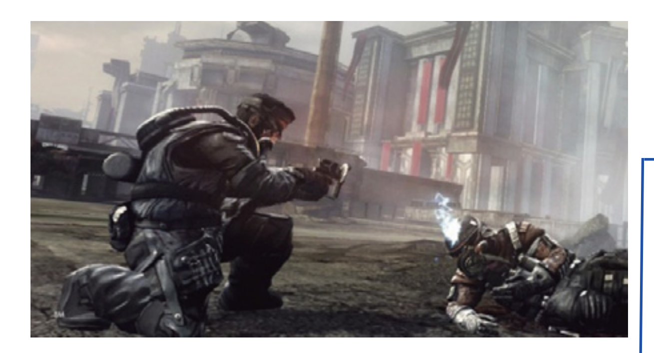
Un prodigio técnico

Gráficamente Killzone 2 hace todo tipo de virguerías: el impresionante acabado de personajes muestra avanzadas y complejas animaciones y texturas faciales, con sombras dinámicas para cada uno de ellos, unos escenarios enormes y sólidos repletos de Helghast no menos cuidados, que nos atacarán con toda su artillería pesada, mientras nosotros hacemos lo propio convirtiendo en un auténtico caos el campo de batalla: las paredes y el entorno se destrozan con cada impacto, las granadas y otro tipo de armas explosivas crean terribles explosiones de humo volumétrico, los efectos de luces dinámicos iluminan de manera fotorrealista cada una de las estancias donde nos encontramos, y los enemigos derrochan sangre y caerán desplomados encharcando el suelo de rojo.











LOS CONTROLES SON ALGO ENGORROSOS, PERO SE PUEDEN MODIFICAR DE VARIAS MANERAS, INCLUSO AL ESTILO CALL OF DUTY 4

lanzacohetes más cercano, mientras la zona está repleta de Helghast que nos harán la vida imposible.

Tras acabar con todos ellos y acompañados de uno de nuestros amigos, entraremos a una base repleta de Helghast, donde tendremos que dar buena cuenta de ellos mediante los bidones y butanos explosivos que los rodean, convirtiendo la zona en cadáveres, humo y sangre.

Ya entrando en la parte técnica y jugable, decir que Killzone 2 es lo más en cuanto a gráficos, tanto en lo que respecta a los personajes, sus expresiones faciales, su modelado, sus animaciones...

Los efectos de explosiones, luces, sombras y la interacción con el escenario son también elementos dignos de mención, sin olvidar el fantástico doblaje a nuestro idioma, muy bien interpretado y perfectamente llevado a cabo para cada situación.

En cuanto al control, los controles por defecto son algo engorrosos al principio, pero pueden ser configurados al intuitivo estilo de CoD4, pudiendo asimismo cambiar la sensibilidad de la cámara y otros parámetros.

Valoración:

Killzone 2 se presenta como un título referente en los FPS. Su original propuesta futurista, sus gráficos, su doblaje, su ambientación, su TODO, explotan al máximo las capacidades de la PS3. Puede gustar o no como todo en la vida pero, desde luego, no dejará a nadie indiferente.

TEXTO: IBON ENSUNZA

LOS CAZAFANTASMAS: EL VIDEOJUEGO

Cazafantasmas para el siglo XXI



EL DESARROLLO DEL NUEVO JUEGO BASADO EN LA POPULAR PELÍCULA "LOS CAZAFANTASMAS" VA AVANZANDO DESPACIO PERO YA VA DANDO MUESTRAS DE LO MUCHO QUE PUEDE LLEGAR A OFRECER

Tras muchos años de ausencia la conocida y popular franquicia (vamos a llamarla así) vuelve a solicitar su particular dosis de protagonismo. Los cazafantasmas, una de las películas más populares de la década de los ochenta, vuelve con un videojuego realizado por Terminal Reality y Atari (empezó el proyecto Vivendi pero mil y un problemas hizo que lo abandonarán a la mitad) y que promete convertirse en unos de los grandes lanzamientos multiplataforma de este año.

Son muchas las esperanzas puestas en este título, ya que todos los que disfrutamos del genial New Ghostbusters II para Nes llevamos años esperando un juego actualizado al momento actual. Y algo así es lo que nos encontraremos en este nuevo titulo que tiene previsto salir al mercado el diecinueve de Junio. Los nuevos cazafantasmas prometen seguir el hilo argumental de las dos producciones cinematográficas e incluso contarán con la presencia virtual de algunos actores (Dan Aykroid entre ellos). Además y para más gozo del personal la música y el apartado melódico será el mismo que pudimos ver en las películas, añadiendo alguna que otra pieza que fue descartada en su momento.

A nivel gráfico la compañía Terminal Reality esta inmersa en el desarrollo de un motor gráfico diseñado en exclusiva para el nuevo título de la franquicia. El Infernal Engine (así es como lo han llamado) parece cumplir con las expectativas que a un juego de nueva generación se le suponen: escenarios amplios y detallados, buenos juegos de luces y sombras, buen moldeado de personajes y enemigos y un gran sistema de físicas (bastante interesante ver como podemos interactuar con una gran variedad de objetos en el escenario). Tanto a nivel gráfico como sonoro el juego tiene una pinta inmejorable, aunque mejor seamos pragmáticos y no nos lancemos a la piscina antes de ver la versión final del juego.

A nivel jugable cada plataforma cuenta con sus propias características ya que no es lo mismo jugar en un DS que en una Playstation 3. En una tendremos que maniobrar con las dos pantallas

LOS NUEVOS CAFANTASMAS DE NEXT-GEN LUCEN ASÍ DE BIEN EN PANTALLA

con las que cuenta para avanzar y en la otra tendremos que hacer buen uso del Sixaxis. Cada consola contará con su particular control pero en todas promete ser lo suficientemente fiable como para que la experiencia sea de lo más agradable.

Un último punto para finiquitar este avance, el juego en sí se desarrollará en torno a un grupo de misiones (lineales todas ellas) que tendremos que ir solventado a lo largo y ancho de la ciudad de Nueva York. Poca libertad de movimiento pero quizás tampoco sea excesivamente necesaria, ya lo veremos el diecinueve de Junio en Nintendo Wii y Ds, Playstation 2 y 3, PC y Xbox 360.



SON MUCHOS LOS AÑOS QUE HAN PASADO DESDE EL JUEGO APARECIDO PARA LA CLÁSICA NES DE NINTENDO

Valoración:

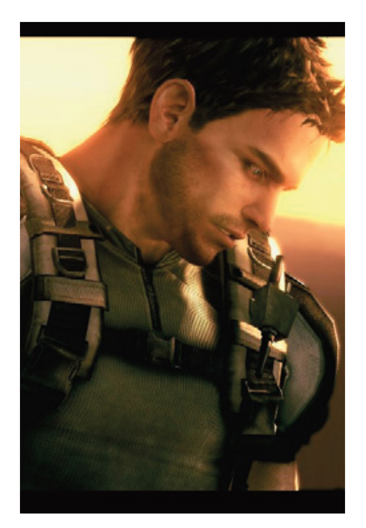
Tras tantos años metidos en la nevera de los olvidos eramos muchos los que echábamos de menos un juego sobre estos locos de lo paranormal. No son Mulder ni Scully pero son infinitamente más divertidos. Si todo sale bien, los nuevos cazafantasmas pueden llegar a convertirse en un título de gran calidad. Esperemos que no nos dejen a medias.

TEXTO: Raúl frías pascual

Resident Evil 5

Un nuevo virus invade la Next-Gen

CHRIS REDFIELD VUELVE A SORPRENDERNOS EN UN NUEVO EPISODIO DEL SURVIVAL HORROR DE CAPCOM, AUNQUE ESTA VEZ EL FACTOR SORPRESA NO SEA TAN GRANDE DEBIDO A SU GRAN SIMILITUD CON RESIDENT EVIL 4



Tras varios meses de retrasos (imágenes y vídeos), por fin hemos podido probar una demo de Resident Evil 5, y la verdad es que nuestra primera valoración es más que satisfactoria. Lo cierto es que el juego no revoluciona como pasó con RE4 (guardan muchas similitudes) , no obstante es una auténtica delicia jugar a la demo, aunque eso sí, como os digo parece un “RE4 1.5 Next-Gen”, al que le han añadido mejoras: mejores gráficos, nuevas acciones (puñetazos, patadas, pisotones...).

Distintos mapeados, un radar, inventario en tiempo real, y ahora también llevamos una compañera que te cubre las espaldas, y a veces incluso te pedirá objetos... También tú puedes dar objetos a tu compañera, seguir distintos caminos, o ayudarla a realizar determinadas acciones.

Pero lamentablemente todo esto queda empañado, ya que el sistema de apuntado es calcado a RE4. Los enemigos hacen los mismos movimientos que en la pasada aventura de Leon y, aunque han mejorado sustancialmente su IA, no termina de cuajar (corren hacia ti y en los últimos metros se paran y caminan lentos). A la hora de disparar seguimos bastante limitados, ya que no

podemos avanzar mientras disparamos, por lo que si tienes a un enemigo pegado, más te vale huir y empezar a acribillarle desde la otra punta... Esto es bastante chocante , ya que es incomprensible que a estas alturas todavía sigan con un sistema tan rudimentario.

Comentando la demo, decir que te permite jugar en 2 niveles (Asamblea Pública y Poblado de Chabolas). Además tenemos la opción de jugar a solas y en modo cooperativo tanto offline como online, sin duda este último modo es una autentica pasada. Lo cierto es que es muy divertido jugar acompañando a otro jugador. Citando otros aspectos, resaltar que este RE va a tener una dificultad bastante elevada, así como una mayor dimensión en los entornos, variedad de enemigos, vehículos, etc. Todo esto acompañado de una trama argumental que te mantendrá pegado al TV horas y horas.

Y llegamos a uno de los puntos grises del juego, y es que en esta entrega se ha dejado definitivamente el toque de terror que siempre ha caracterizado a la saga, aunque esto no quita que de vez en cuando nos llevemos algún que otro susto. Pero la verdad es que más que terror, lo que transmite este juego en determinados momentos es sensación de agobio constante, algo que se incrementa al haber tantos enemigos en pantalla, y el carecer de un sistema de apuntado que nos permita movernos con mayor soltura a la hora de afrontar estas situaciones tampoco ayuda. La evolución de survival a juego de acción ha acabado por confirmarse.



Valoración:

En definitiva , nos encontramos ante una más que digna secuela de esta grandiosa saga, pero eso sí , no esperéis una gran revolución en esta entrega. Hablando propiamente, ya no nos encontramos dentro de un survival, y aunque graficamente es un monstruo, a la hora de la verdad da la sensación de encontrarnos ante un RE 4.5.

Con el abandono definitivo del género survival, Silent Hill, Alone in the Dark, y sobre todo, Dead Space, quedan como referentes.

SERVICIO HOME

Prepárate para vivir una segunda vida

ANUNCIADO PARA SU LANZAMIENTO, HOME HA VIVIDO UNA SUCESIÓN CONTINUA DE INNUMERABLES RETRASOS QUE HA ACABADO POR OFRECER UN SERVICIO DOS AÑOS MÁS TARDE DE LO INICIALMENTE PROMETIDO.

Tras varios retrasos, el servicio Home ya está disponible. En Games Tribune os detallamos las características más interesantes de ésta comunidad online.

Lo primero que tenemos que hacer, es descargar de la Store este servicio, una vez descargado lo instalamos y ya solo toca jugar. Todavía no está muy pulido, por lo que le cuesta arrancar, y cada cierto tiempo nos aparecerá al iniciar el juego una pantalla de información con los cambios más recientes.

Lo primero que haremos será crear un personaje a nuestro antojo, modificando su cara, cuerpo, pelo, color de piel, sexo, ropa etc. Así como accesorios de todo tipo (pendientes, guantes, gafas, gorros etc.).

Una vez creado nuestro personaje, apareceremos en nuestro hogar, llamado “Estudio del Mar”. Hogar que podremos decorar a nuestro gusto. Al realizar todos los cambios, tenemos la posibilidad de explorar la plaza Home. El juego nos obliga a descargar las zonas a las que accedemos por primea vez.

Lo primero que salta a la vista en dicha plaza, es la cantidad de usuarios online de distintas nacionalidades que encontraremos.Grupos de personas realizando diferentes actividades, algunos estarán bailando, otros charlando, jugando una partida al ajedrez, de damas, etc. Además si nos fijamos, por la plaza hay repartidas pantallas, donde veremos videos y trailer de juegos.

En la plaza nos encontraremos, con un centro comercial, un cine, bolera etc. En el centro comercial podremos comprar ropa y accesorios, muebles para nuestro hogar, así como nuevas casas,



como puede ser "la casa de verano", todo esto nos costará dinero real.

En el cine Home podremos ver cortos creados por distintas personas, así como trailer de películas. Y en la bolera podemos jugar a los bolos, viciarnos a las recreativas, jugar al billar, etc.

HOME ES UN SERVICIO CON UN POTENCIAL TREMENDO A PRIMERA VISTA, PERO AL QUE AÚN LE QUEDAN MUCHAS HORAS DE VUELO PARA PODER MOSTRARNOS TODO EL PODERÍO QUE EN ÉL ENCIERRA

En cuanto a las posibilidades de nuestro personaje, podemos realizar distintas acciones, ya sean diferentes tipos de baile, charlar con la gente mediante chat de texto o de voz, e infinidad de gestos.

También tenemos la posibilidad de tener un club social, con su propia sede en la que podemos reunirnos con nuestros amigos.

En definitiva nos encontramos ante un producto lleno de posibilidades, que por ahora al estar en una etapa inicial no ofrece demasiado, pero que en los próximos años pretende convertirse en el mejor alojamiento de jugadores online.

Algunas distribuidoras y desarrolladoras ya han dado su visto bueno al servicio y han aportado sus propias zonas, esperemos que en breve se empiecen a implementar nuevas zonas y más minijuegos, porque el servicio Home realmente promete.

UN CINE, LA PLAZA O EL CENTRO COMERCIAL. ¿POR DÓNDE QUIERES PASEAR?

Valoración:

Hemos tenido que esperar mucho para poder ver el sistema de red social prometido por Sony. Tal vez demasiado. Esta versión consolizada del archiconocido Second Life aún está muy verde, tanto en optimización de recursos como en posibilidades que puede llegar a ofrecer.

Es muy pronto aún para augurar si esta medida supondrá un éxito o un fracaso, pero lo que es innegable es que si después de casi dos años desde su teórica puesta en marcha, lo mostrado ahora se puede catalogar como algo pobre y falto de consistencia.

Una plaza, un cine, un centro comercial o nuestro lugar de residencia está ahora mismo a años luz de lo prometido inicialmente. Esperemos que no tengamos que pasar más tiempo para ver si este sistema acaba por despegar finalmente, o si lo hará en Playstation 4.

TEXTO: SALVADOR VALERA

Patapon 2: Don Chaka

Zafarrancho de combate para PSP

VUELVEN LOS ESPARTANOS MÁS PSICODÉLICOS Y ADORABLES DE LOS CAMPOS DE BATALLA VIRTUALES. LOS PATAPONS COMBATEN DE NUEVO A SUS ENEMIGOS CON FIEREZA. PICASSO SE SENTIRÍA ORGULLOSO.

Patapon fue para muchos una de las mayores sorpresas del año pasado: la sencillez y originalidad de su concepto encandiló hasta a los más escépticos con una propuesta fresca y completamente libre de los “crímenes” del hype.

Sin embargo, es justo decir que Patapon era un juego que presentaba bastantes carencias. La más flagrante, y origen de la mayoría de ellas era su alarmante falta de contenido y escasa variedad jugable (más alla de toquitear la formación de nuestras huestes). Es por eso



ESCABECHINAS CON GRANDES DOSIS DE HUMOR: MARCA DE LA CASA.

que los ruegos de miles de fans han sido escuchados, y han cristalizado en esta segunda parte que, de momento, promete mucha más diversidad. ¿Sabrá Patapon 2 conservar la frescura de su predecesor? ¿O quizás las novedades seran meros añadidos sobre el mismo sistema?

Entrando en materia: Está fuera de toda duda que la novedad más sorprendente de este nuevo capítulo es la implementación de un modo cooperativo. Otro ejemplo más del sempiterno dicho de “Mejor con amigos” que ahora halla su aplicación en tan particular sistema.

Evidentemente, la nueva entrega no solo se limita a eso. Si bien es cierto que el sistema básico sigue prácticamente inmutable, la retahila de novedades será más que suficiente para aplacar a todos aquellos a los que la primera parte les supo a poco.

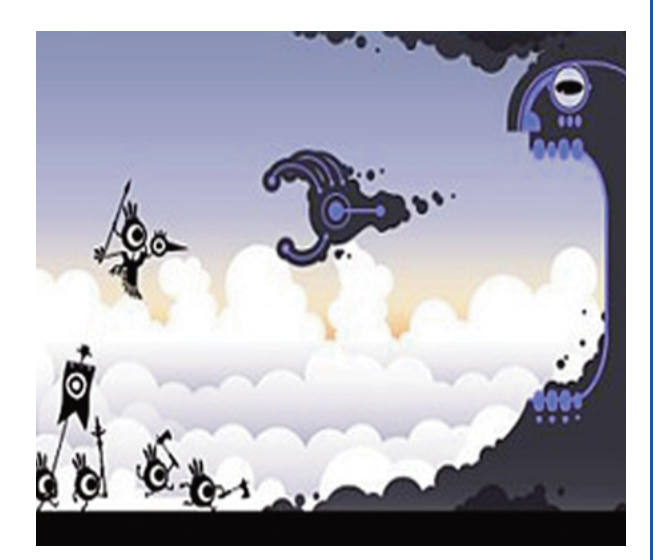
Otra característica que ha sonado bastante es la incorporación del héroe como unidad controlable (no confundir con el portaestandarte) : todo un campeón de nuestra cruzada cuyos mamporros superan con creces a los de las tropas rasas convirtiéndose en piedra angular del ya conocido sistema de combate basado en mantener los ritmos sobre compases de 4 tiempos.

A ese respecto comentar que los héroes ejecutarán sus más mortales técnicas a medida que vayamos encadenando combos más intrincados. Premiando así la técnica y la precisión que nuestros pulgares sean capaces de alcanzar.

La lista de añadidos sobre los elementos ya mostrados en la primera entrega es más que solvente. Los ritmos de milagros también se han visto engrosados y ahora tienen mayor peso sobre el sistema jugable.







Valoración:

Ni a nivel de argumento ni a nivel gráfico se espera nada que se separe mucho de la primera entrega. Su principal atractivo reside en mayor número de niveles, más tropas, más armas, más duración, más variedad... etc.

Patapon 2 se halla por méritos propios entre los más esperados de PSP para este año. Su concepto no deja indiferente a nadie, y se ha revelado a sí mismo como todo un ejemplo de originalidad y saber hacer.

Es por eso que a falta de probar la versión definitiva, todo apunta a que esta segunda entrega será más y mejor.

Miguel Arán González

games Tribune Magazine



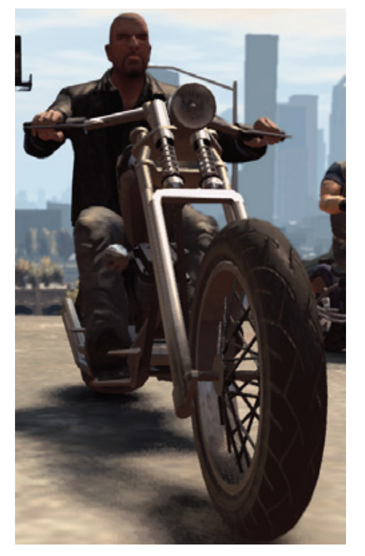
n nuestra web!

desarrolla: rockstar · **distribuidor:** xbox live· **género:** acción/aventura · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 1600 MS · **eda**+18

GTA IV LOST AND DAMNED

Dios perdona; Los Lost no

Rockstar vuelve a revolucionar la industria con un entrega que va a marcar un antes y un después. Desde GTA IV Lost and Damned, los contenidos descargables no van a ser vistos con los mismos ojos.

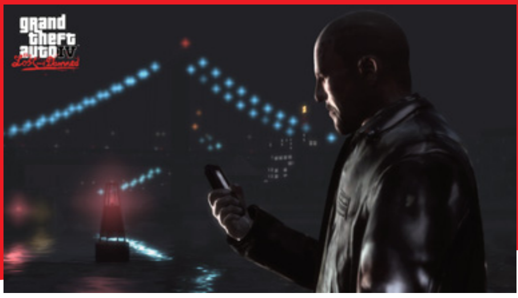


Hablar de GTA es hablar de éxito. Inventaron un género que hicieron suyo y que después de 8 años sigue mirando por encima del resto a cualquier rival que intente hacerle sombra. Explotaron al límite las capacidades técnicas de una portátil que a día de hoy sigue pensando como fue posible todo aquello. Y Lost and Damned ha sido concebido para demostrar al mundo que los contenidos descargables no son simples anexos. 1.8 gigas que encierran un título que perfectamente puede constituir un juego único e independiente. No en vano encierra una aventura principal de más de 14 horas, y que puede alcanzar las 25 realizando las misiones secundarias. Y todo ello por el "caro" desembolso de 1600 puntos. La era de las "timo-descargas" ha llegado a su fin.

Pensar en TLAD como un añadido es un grave error. De entrada

LIBERTY CITY VUELVE A SER EL ESCENARIO DE UNA SANGRIENTA CRUZADA DE UN HOMBRE QUE LUCHA POR SU PROPIA SUPERVIVENCIA





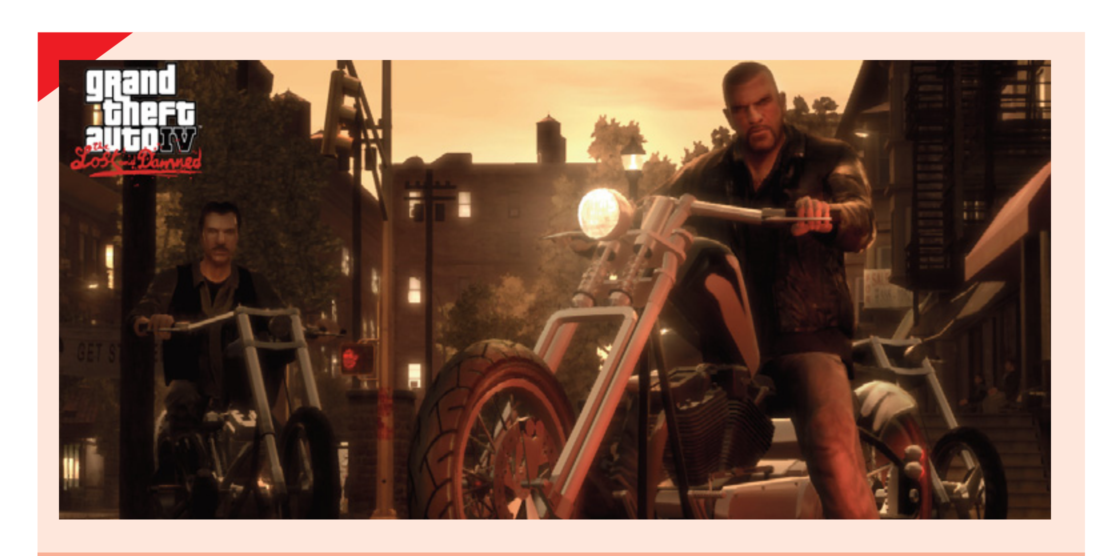
la única relación que mantiene con el título original es el escenario y las constantes referencias a diversos personajes de una y otra aventura. Todo lo demás es nuevo, o cuanto menos, mejorado.

Jonathan Klebitz, judío y líder de una de las bandas más peligrosas de LC es el protagonista de la aventura. Rebelde sin causa en sus tiempos de juventud, la vida le ha enseñado a base de golpes que la violencia solo genera violencia, y que la prosperidad solo es posible si va unida al diálogo y a las alianzas. Y el tiempo le ha dado la razón. Al menos, mientras Billy ha estado entre rejas.

Pero si algo puede ir a peor, ten por seguro que lo hará. Billy, el antiguo jefe de los Lost, sale de rejas con la firme intención de volver a asumir los galones de líder de una banda que a su juicio considera desarraigada. Esto solo es el principio del caos, en donde Klebitz va a ver como todo a su alrededor se desmorona.

Durante las siguientes 14 horas veremos cambios de guión y alguna que otra sorpresa un tanto inesperada. Además de interactuar con los personajes que ya vimos en GTA IV, puesto que seremos testigos de la escalada de Niko Bellic desde otro punto de vista.

No vamos a entrar a valorar el apartado gráfico del juego, puesto que es exactamente el mismo que ya vimos en el título original. Aunque sí que es necesario matizar la optimización de euphoria, sobre todo en la física de las motos. Si recordáis los pasos con Niko, montarse en una *burra,* era un auténtico suplicio, y no pocas las veces que dábamos con nuestros huesos en el suelo. Esos fallos se han depurado, y



TLAD REZUMA LA MISMA CALIDAD QUE EL TÍTULO ORIGINAL, PERO CON DEFECTOS DEPURADOS COMO LA FÍSICA EN LAS MOTOS. LO AGRADECERÉIS.









aunque las motos siguen adoleciendo del mismo problema de pesar relativamente poco, sobre todo en los cambios de rasante, al menos no nos veremos desmontados a la mínima de cambio.

Pero esta expansión no se limita solamente a añadir una segunda historia. Como todo buen GTA que se precie, éste no iba a ser menos, y TLAD viene surtido con un buen puñado de novedades que a buen seguro os hará replanteaaros si los brutales precios de los complementos de otros juegos están justificados.

Tres serán las nuevas armas que conformarán nuestro *hardware,* una pistola automática, un lanzagranadas y una escopeta de combate. Además, el parque móvil se verá ampliado con un buen puñado de vehículos, que incluirán camiones, coches y cómo no, motos. Todo ello aderezado con una banda sonora de más de 50 canciones, algunas de ellas creadas específicamente para la ocasión, y que vienen a completar a la ya de por sí magnífica OST original.

Pero además de las 14 horas que ya de por sí encierra su trama principal, esta se ve contemplada con las ya habituales misiones secundarias. Las novedades en este apartado vienen en tres grandes grupos: Carreras, Guerras de Bandas y Robos de Vehículos.

Las primeras, como su propio nombre indica, consiste en declararse vencedor de cada una de las 12 carreras que hay repartidas por todo el mapa. Sin lugar a dudas son las más divertidas del juego, ya que han conseguido resucitar el espíritu del viejo Road Rush, pero adaptado a los tiempos que corren. Preparaos, que las risas están aseguradas.



Las Guerras de Bandas consisten en hostigar las fuerzas rivales con un grupo de ataque. Bien desarrolladas, aunque su simpleza y, sobre todo, su duración, hacen que a partir de la séptima u octava guerra que acometáis ya estéis aburridos.

Mientras que robo de vehículos sigue la misma fórmula que ya vimos en GTA IV, solo que esta vez los vehículos a robar serán motos que después llevaremos a lugar seguro para su exportación al País del Sol Naciente.

Tal vez, donde llegamos a notar el mayor cambio es en la propia estructura del juego. Al contrario que en el título original, esta vez acometeremos la mayoría de nuestras misiones en grupo. Nuestros aliados defenderán a muerte su cometido y, aunque sirven de ayuda, muchas veces veréis que las misiones se convierten en un caos absoluto, donde las balas vuelan en uno y otro sentido sin descanso.

Se echa de menos algo un poco más trabajado en este aspecto, puesto que la mayoría de las misiones consistirán básicamente en ir de A hasta B y masacrar todo lo que se mueva.

Tenemos armas, tenemos música, tenemos una ciudad a nuestra disposición para armarla, e infinitas posibilidades para crear el caos en ella. Tendrá sus mil y un defectos, pero sigue atesorando una jugabilidad y una diversión que sólo los chicos de Rockstar saben dar. Y eso a día de hoy tiene un precio. Y son los miserables 1600 MS que cuesta hacerse con esta maravilla. ¿Estás preparado para ser un Lost?



Conclusiones:

Es difícil saber cómo analizar TLAD. Si s hace como expansión, deja a la altura d barro a todos los rivales. Si lo hacemos com juego, su nota global debe marcarse en el s bresaliente. En cualquier caso, es descarg obligada.

Alternativas:

Es muy duro que haya que recurrir a u juego “retail” para tener que buscar una alte nativa a éste, pero es lo que hay: Saints Ro 2 es su rival más directo.

Positivo:

- Todo lo bueno que tenía GTA IV, pero adema depurado.
- Lo que ofrece por eso ridículos 1600MS.

Negativo:

- Las motos siguen “volando”.
- Las misiones son un fuego cruzado..

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	93
sonido	94
jugabilidad	89
duración	98
total	**93**

Una segunda opinión:

A primera vista el precio asusta, pero una vez comienzas a jugar y ver todo lo que ofrece, los 1600 Microsoft Points resultan una minucia. Un argumento que te engancha desde el primer momento, nuevos personajes, nuevos modos online, nuevas armas, y la enorme Liberty City para recorrer con tu moto, hacen que estemos ante el mejor contenido descargable hasta la fecha.

Ismael Ordás



desarrolla: crystal dinamics · **distribuidor:** eidos · **género:** aventuras · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 34,95 € · **edad:**+16

Tomb Raider Underworld

La aventura continúa más allá de Avalon

Lara ha regresado para intentar desvelar uno de los mayores enigmas que ha asolado a la humanidad durante toda su historia. Descubrir que relación hay entre los Vikingos, Ávalon o el Imperio Maya. No va a ser sencillo



Casi de puntillas y escondida entre la marabunta de títulos que nos llegaron a finales del año pasado. De esta guisa y bajo la apuesta perdida de tener que luchar contra títulos del calibre de Gears of War 2, Call of Duty World at War o Resistance 2. Y sin embargo, no pasó desapercibido el que posiblemente sea el mejor título de la otrora reina de la aventura. Lara ha vuelto, y su apuesta no tiene visos de extinguirse.

Si hoy Lara es lo que es, es gracias al empeño puesto por Crystal Dinamics. Apostó fuerte gracias al clamor popular en una franquicia que hasta la mismísima Lara se avergonzaría al ver a que niveles de patetismo sumió Core Design a nuestra heroína. El Angel de la Oscuridad es posiblemente y con derecho propio una de las mayores aberraciones que ha visto la industria.

Desde entonces, y hasta hoy,

UNDERWORLD ENLAZA DIRECTAMENTE CON EL FINAL DE LEGEND. AUNQUE NO ES NECESARIO HABER JUGADO A LA PRIMERA ENTREGA

3 han sido las entregas que ha protagonizado la arqueóloga. Un remake y dos capítulos que se entrelazan entre sí para dar lugar a una historia adulta, sombría y legendaria.

Tomb Raider Underworld enlaza directamente con los hechos ocurridos en Legend. ¿Es necesario haber jugado a este último para entender Underworld? No del todo, puesto que se han incluido a modo de extras los momentos claves que vivimos entonces para poder visionarlos. Sin embargo sí que es altamente recomendable hacerlo, puesto que aún con todo, hay elementos que se nos acabarán escapando si no jugamos a la primera parte.

Nada más poner el disco en nuestro sistema, veremos como la sensación de familiaridad muy pronto va a volver a ponerse de manifiesto en esta entrega. No en vano, Underworld usa el mismo motor gráfico que ya vimos en los anteriores títulos. Un motor que muestra su potencial en cuanto a animaciones, pero que ya empieza a mostrarse arcaíco en cuanto a materia gráfica. Underworld luce bien, pero visualmente nos encontramos ante un título que tal vez rompería hace 3 años, pero que hoy no destaca precisamente por sus modelados ni por su entorno. Mantiene el tipo, pero la franquicia pide ya a gritos un nuevo motor acorde con los tiempos que corren y con nuestra curvilínea protagonista.

Lara es la mejor parada en este apartado. El aumento de polígonos es evidente, aunque sigue mostrando una genética totalmente antinatural. Pero no podemos decir lo mismo del resto de personajes del juego. Si ya nuestros compañeros de aventuras difícilmente mantienen el tipo, el nivel cae bajo mínimos cuando nos encontramos ante enemi-

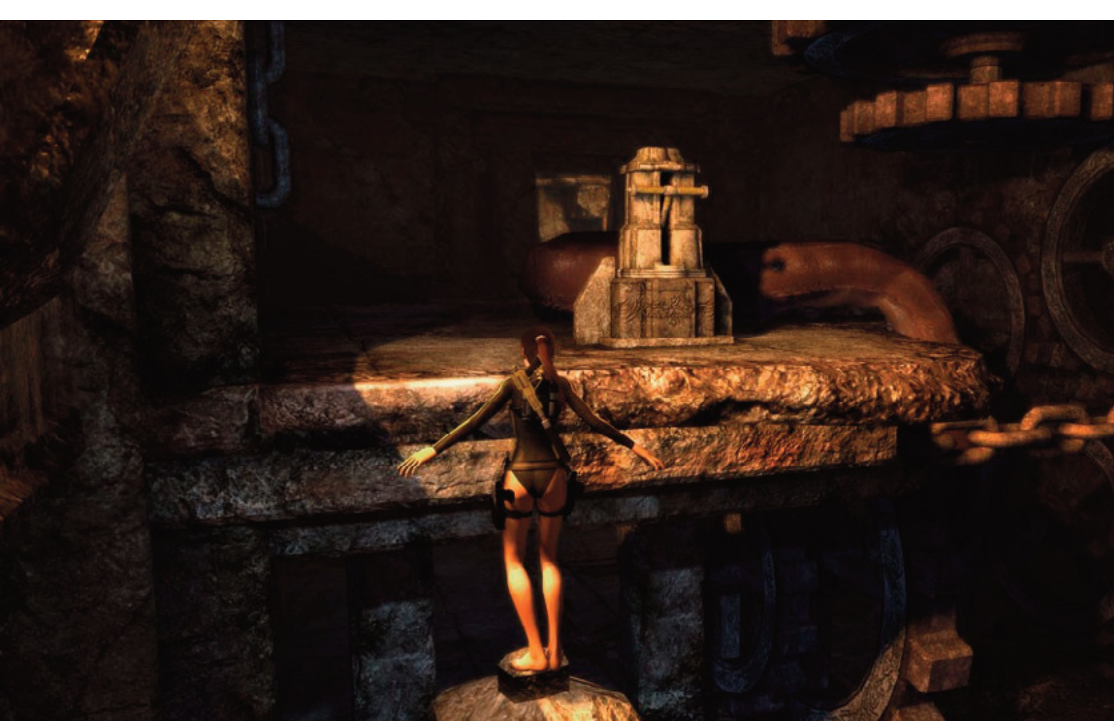
El valor de lo místico

El binomio que conforman Legend y Underworld basa todo su encanto en el misticismo que encierra la mitología. Es más que evidente que los relatos y escritos basados en la mitología griega, nórdica, maya o greco/romana evocan en el ser humano sentimientos de grandeza, épicos y entrañables.

No en vano son historias que sus orígenes se pierden en la noche de los tiempos, y que se han mantenido casi incorruptas durante siglos o milenios.

Crystal Dinamics lo sabe. Y por ello ha basado todo este renacimiento en contarnos su particular visión del Martillo de Thor, el Kraken o Ávalon. Licencias necesarias e inevitables para poder enlazar una historia que cada vez consigue enganchar más y más al jugador. El ansia de querer descubrir la verdad, la "otra verdad" revelada en su saga y que darían una explicación, al menos videojueguil, a grandes enigmas que han asolado la mente humana.

Esto no es un "truco" nuevo, y ya lo han usado entre otros David Jaffe.

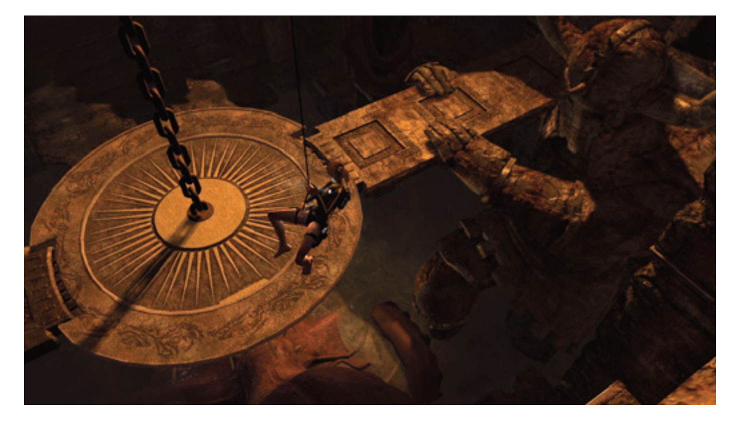


gos, sobre todo humanos, donde todos son iguales y todos responden al mismo patrón de ataque de la IA. Una pena, puesto que deslucen de una manera bastante lamentable el más que aceptable trabajo realizado con los escenarios, con mención especial para los entornos selváticos como México.

Aunque hay una evidente línea continuista, la mecánica del juego ha variado. Los multitudinarios y ridículos combates que nos encontrábamos en Legends han dado paso aquí a otros no menos ridículos; motivados por la absurda IA enemiga; pero al menos sí que son menos frecuentes.

Ya era hora de que los desarrolladores entendieran que ir a buscar el tesoro mas recóndito de la historia de la humanidad implicaba ir a lugares que no parecieran un centro comercial abierto un sábado por la tarde.







ES UNA LÁSTIMA QUE NO SE HAYA PUESTO EL MISMO EMPEÑO EN EL MODELADO DE LOS PERSONAJES QUE EN LOS ESCENARIOS

Ahora todo el peso recae completamente en los puzzles. Estos se entremezclan entre sí para formar parte de un complejo enigma que suele ser la clave para abrirse paso a través del nivel de turno. Y estos os puedo asegurar que en más de una ocasión pondrán en evidencia vuestro ingenio. Underworld es un reto de principio a fín, donde si bien su curva de dificultad siempre se mantiene estable dentro de los términos lógicos de la accesibilidad, os va a ser imprescindible pensar

LA ACCIÓN DIRECTA Y LOS COMBATES SIN SENTIDO HAN DADO PASO A LA RESOLUCIÓN DE PUZZLES, MUCHO MÁS ACORDE CON LA NATURALEZA DE UN TOMB RAIDER

en conjunto y valeros en todo momento de vuestras herramientas. Activar una palanca en un orden que no sea el requerido, puede afectar negativamente a que consigáis resolver el puzzle del nivel.

TRU vuelve a contar con el mismo equipo de dobladores ya veteranos en la serie. Por lo tanto, nos volvemos a encontrar con un título perfectamente localizado a nuestro idioma, aunque el nivel técnico se marca en unos valores medios, bastante normalitos. Y tambien pasa sin pena ni gloria el resto de efectos, donde se nota un 5.1 minimamente trabajado, pero que está bastante lejos de los trabajos que hemos visto ultimamente.

La última entrega de Lara, y la primera propiamente Next-Gen demuestra que hay materia y licencia para rato si se quiere y se pone interés en hacer las cosas bien. Sin ser un juego excesivamente largo, su visión de conjunto al ser unido a Legend arroja una aventura de más de 18 horas, siendo 10-12 correspondientes a esta entrega.

La cuenta atrás para ver el desenlace ha comenzado. Y tal vez tengamos entonces un nuevo motor gráfico.

Conclusiones:

Sin llegar a ser un juego llamado a vender consolas, Underworld ofrece un título bastante bien conjuntado para los amantes del género aventurero. Lástima de la IA enemiga, el poco cuidado puesto en su modelado y en el sonido.

Alternativas:

Su alternativa más directa pasa por Legend, el juego que conforma la primera parte de este título. Si no, y siempre dentro de la saga, puedes optar por Anniversary, remake de su primera aventura.

Positivo:

- Puzzles ingeniosos
- Una animación de Lara soberbia

Negativo:

- Modelado pobre unido a una IA mala
- Poco cuidado en el apartado sonoro

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

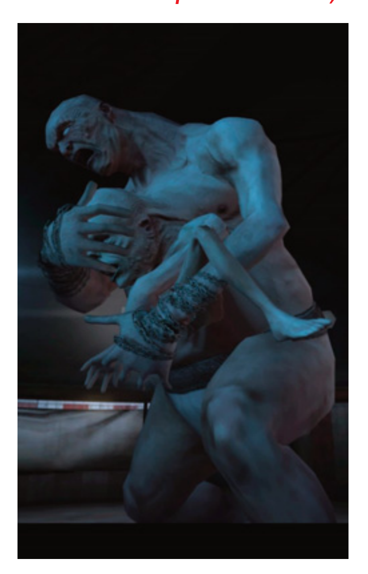
gráficos	78
sonido	69
jugabilidad	84
duración	83
total	77

desarrolla: sega · **distribuidor:** sega · **género:** shooter sobre raíles · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 44,95 € · **edad:** +18

HOUSE OF THE DEAD OVERKILL

Bienvenido a tu peor pesadilla... bueno... no...

Antes de que alguien caiga en el error, Overkill no guarda relación directa con ningún capítulo anterior. Los únicos lazos que lo unen son G y el nombre de la franquicia. El resto, es historia.



Es realmente complicado hablar de House of Dead y no esbozar una triste sonrisa melancólica de tiempos que nunca volverán. Una infancia perdida en uno de aquellos maravillosos salones recreativos, que hace no tanto tiempo, pululaban por cualquier calle del país. Tiempos en los que la gente se agolpaba atónita ante la nueva estrella del salón, capaz de enmudecer al mas atrevido a golpe de pura potencia tecnológica. Máquinas que muchos de nosotros codiciábamos en nuestros sueños mas húmedos. Ser el rey del salón implicaba un halo de respeto. Dificil de entender para aquellos que no lo hayan vivido.

Bajo ese aúra de buen hacer había una máquina que competía con el resto para hacerse valedora de nuestra recien adquirida "paga". Esa máquina era House of Dead, hija de la última gran oleada recreativa que vivió este país

SI YO TENGO UNA ESCOPETA Y TÚ ERES UN ZOMBI, LA HISTORIA SÓLO PUEDE ACABAR CON TUS SESOS SALPICANDO MIS BOTAS

y que compitió de tú a tú con otros grandes del género como Daytona USA, Sega Rally, Time Crisis o Tekken.

Hoy, sabiendo que esos tiempos no volverán jamás a repetirse, siempre se recibe con los brazos abiertos cada intento de volver a aquella época. Y desde luego que House of Dead: Overkill lo consigue.

La primera toma de contacto es chocante. Son ya muchos años a sus espaldas como para saber qué es lo que a estas alturas te puede llegar a contar un título como éste. Un argumento oscuro, escenarios lúgubres y hordas ingentes de enemigos acechando cada paso. Pues bien, esos estereotipos caen en saco roto una vez que empieza la secuencia introductoria.

Un maníaco profesor. Creador de engendros en sus ratos libres, para mas señas. Y un hijo superdotado pero totalmente trastornado y lisiado. Y que para colmo se rebela contra su padre mientras éste pide comida china para celebrar su último descubrimiento.

Resulta un planteamiento estúpido e insustancial. Falto de consistencia y que tiene pintas de caer bajo su propio peso. Y de hecho hubiera sido así si esta maniobra no hubiera sido premeditada. Overkill es una sátira de sí mismo y de toda la historia de La Casa de la Muerte. Y os puedo asegurar que este lavado de cara increiblemente funciona.

¿Qué es lo que queda de la esencia de la saga? Básicamente se puede describir en una sola frase: G y los zombis. Nada más.

El juego ha sido concebido para ser una película interactiva de serie B de los años 80, con todo lo que ello implica: humor negro a raudales, situaciones absurdas, diálogos incoherentes, y muchos,

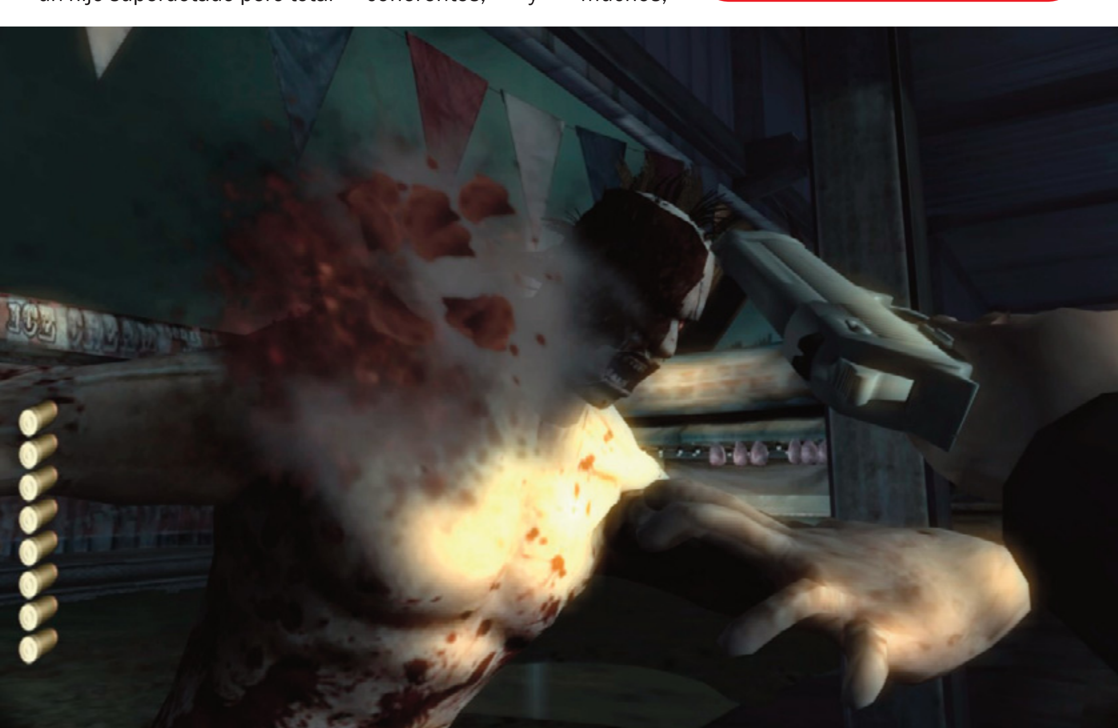
Una saga que dió su paso al cine

De todos es conocido que cine y videojuegos nunca han casado bien, salvo excepciones como Resident Evil o Silent Hill. Y para muestra tenemos House of the Dead, película “dirigida” por el amigo Uwe Boll y que fue estrenada en 2003.

Describir las sensaciones que produce el visionado de dicho film sólo son comparables a un golpeo sistemático en la zona genital mientras bebes leche rancia y oyes el primer y único disco de Jesulín.

La historia lleva a un grupo de tías buenas y cachas macizorros a una isla donde hay un malo malísimo que se dedica a comerse a todo bicho viviente. Una historia aberrante aderezada con escenas in-game del propio juego, entiendo que introducidas para justificar el pago de la licencia, que pegan menos que Chavez en la Casa Blanca.

Mención especial para el papel protagonizado por el Capitán Pescanova.



muchos enemigos a los que abatir sin saber muy bien porqué. Como diría aquél: “Bienvenidos a la dulce introducción al Caos”.

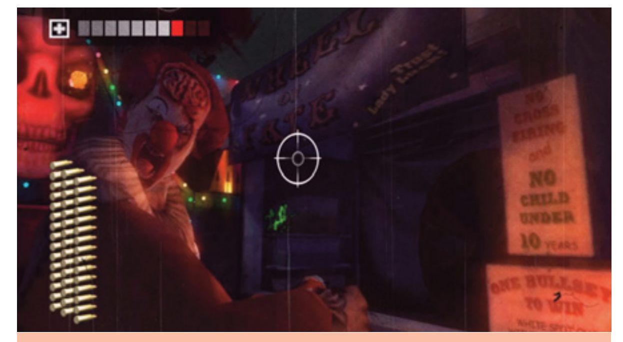
El juego basa principalmente todo su peso en el modo campaña, el cual está dividido en 8 capítulos. Puede parecer algo escaso, y de hecho lo es si se concibe como un juego bajo los estándares actuales de duración.

Pero estamos hablando de un juego eminentemente arcade, donde el reto reside en conseguir la puntuación perfecta y que se sustenta en la máxima de repetir para mejorar.

Sin embargo el hecho de intentar adaptar el juego a todos los niveles con la absurda política de “juego para todos”, se han incluido continuaciones infinitas, lo que hace que llegues a completar el juego casi sin enterarte. Por ello es recomendable empezar el juego en los niveles de dificultad más elevados y sobre todo, hacer







PREPARAOS A DISFRUTAR COMO ENANOS CON LAS OCURRENCIAS DE ESTOS DOS PERSONAJES. CANELA FINA, OIGA.

caso omiso de dichas continuaciones.

Donde el juego luce su mejor cara es sin duda en el apartado gráfico. Su propia naturaleza "on rail" le permite jugar con una carga poligonal que los poseedores de Wii agradecerán de buena gana. Escenarios detallados y un juego de texturas realmente significativo que engarzan perfectamente con los exquisitos modelados que lucen nuestros enemigos.

Además, el juego ha sido concebido como si estuviéramos visionando en todo momento un filme de la época, por tanto, los efectos cinematográficos fruto del filtro aplicado le otorgan un sabor añejo, y extrañamente gratificante.

HUMOR NEGRO A RAUDALES COMBINADA CON EFECTOS Y MÚSICA OCHENTERA. VISTO ASÍ, HASTA PARECE FÁCIL HACER UN JUEGO DE MEDIANO ÉXITO

En cuanto a la jugabilidad, poco que decir en un título de este calibre. Disparar a todo lo que se mueva. Y con los botones 1 y 2 iremos intercambiando entre las distintas armas que previamente habremos adquirido en nuestro arsenal particular en las escenas intercapitulares.

Si tenemos argumento disparatado, personajes cachondos, gráficos mas que buenos y una jugabilidad acertada ¿cómo podemos culminarlo? Pues con una buena ración de música con claro sabor ochentero.

Overkill ha configurado una banda sonora que de manera independiente jamás parecería combinar con un juego de este estilo. Pero sin embargo una vez que ves el resultado final, solo queda reconocer cuánto equivocado está uno por moverse por el resbaladizo terreno del prejuicio.

Overkill es un juego reinventado a sí mismo, y por ello está más que justificada su compra.

Conclusiones:

Overkill sorprende de principio a fin. Si has jugado a los anteriores capítulos de la saga, prepárate, porque ni en tus más alocados sueños concibirías un HoD de esta manera.

Alternativas:

Resident Evil Umbrella Chronicles sigue siendo el referente de shooter sobre raíles en esta consola, tanto por duración como por posibilidades. Aunque este Overkill no le anda muy lejos.

Positivo:

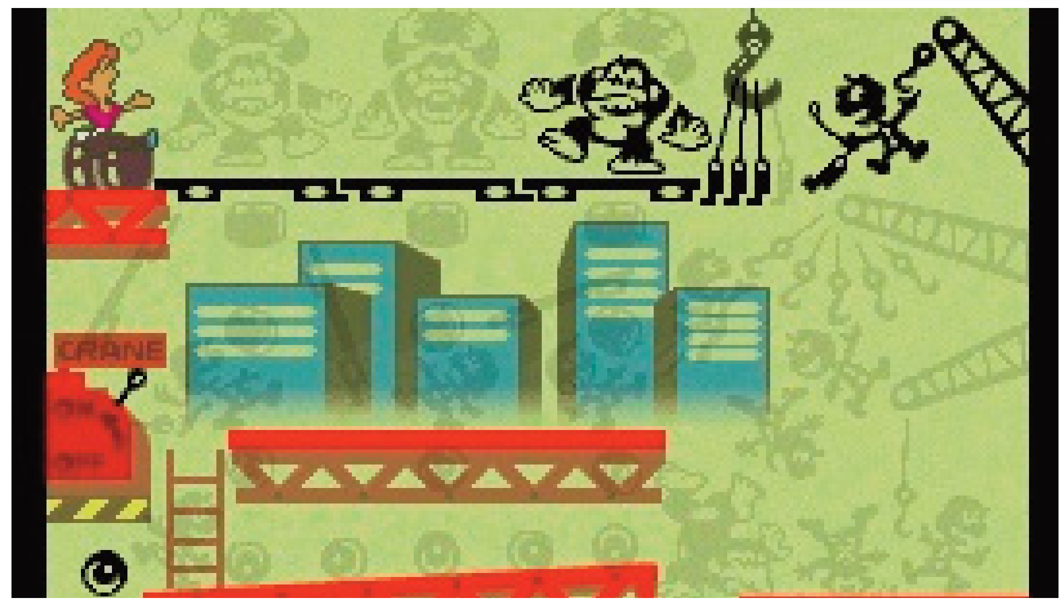
- *El humor que destila*
- *Un apartado gráfico que demuestra que ha habido trabajo detrás*

Negativo:

- *Su duración*
- *Apenas hay extras que lo alarguen*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	86
sonido	83
jugabilidad	88
duración	69
total	**83**



desarrolla: Nintendo · **distribuidor:** Nintendo · **género:** Arcade · **texto/voces:** Inglés · **pvp:** - · **edad:** +3

Game & Watch Collection

Todo lo pasado fue anterior

Nintendo nos sorprende con este pequeño guiño a tiempos pasados, para que el que ya lo vivió, saque un poco de nostalgia y, el que no, poder descubrir los antepasados de nuestras actuales portátiles

Analizar, juzgar y puntuar "Game & Watch Collection" como cualquier otro juego de Nintendo Ds sería un grave error, ya que estamos ante un formato que dista completamente de ser un juego normal.

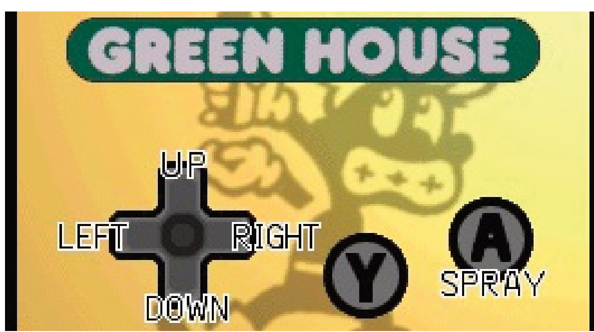
Para empezar, se trata de un recopilatorio más a modo de homenaje que no otra cosa, y porque su entrada en el mercado va por la vía no-lucrativa, o dicho de otra forma, su adquisición se materializa con 500 puntos en el catálogo de estrellas de Nintendo (recordar que solamente está disponible en territorio japonés y americano). "Game & Watch Collection" engloba tres títulos de los aparecidos en las versiones "multi-screen" de las primeras portátiles de Nintendo. Concretamente son Oil Panic, Donkey Kong y Green House.

El primero, nos sitúa en una gasolinera, en el que el viaducto superior tiene más agujeros que un queso gruyer, nuestra misión será ir recogiendo esas gotas que van cayendo para evitar el posible incendio, e ir abocando éstas a tu fiel compañero del piso inferior, aunque si no la aciertas, pringarás a los clientes de a pie.

Donkey Kong nos transporta a lo que parece ser un andamio rudimentario, en el que, raptada tu fiel chica por Donkey, deberás ir subiendo cuidadosamente y evitando la sucesión de barriles que el simio te irá tirando, para así poder rescatar la bella mujer.

Finalmente nos topamos con Green House, que a modo de jardinero, nos ubica en un inverná-

OIL PANIC, DONKEY KONG Y GREEN HOUSE SON LOS TRES JUEGOS ELEGIDOS PARA ESTE RECOPILATORIO



culo el cual, fumigando a mansalva, sus flores tendremos que proteger de arañas y gusanos.

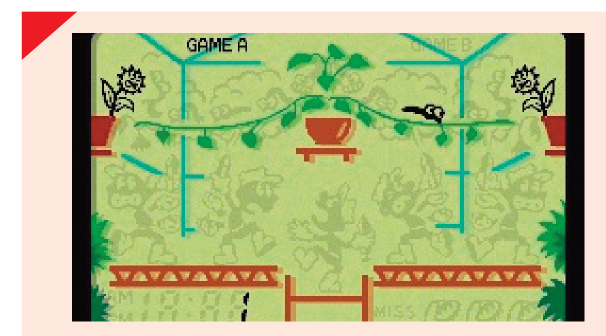
En términos generales, la adaptación está muy lograda, la experiencia es exactamente la misma que jugar en la consola original, por ejemplo, han simulado las sombras translúcidas que se creaban al mirar a contraluz o al apretar con los dedos la pantalla.

En aspectos sonoros también es un calco exacto, quizás en esta adaptación los ruidillos no son tan estridentes.

Si en su momento te gustaron estos títulos, puede ser un buen momento para hacerte con este juego, sin embargo, "Game & Watch Collection" sabe a poco, impregna en el paladar un sabor agridulce, no han puesto ningún elemento sorpresa para desbloquear, ni siquiera un juego oculto, deja mucho que desear que tan solo hayan puesto 3 de los 15 títulos multi-screen existentes.

A modo conclusivo, "Game & Watch Collection" no es un mal juego, sobretodo teniendo en cuenta su precio, ya que es canjeable por puntos estrella al menos en territorio americano.

En fin, una pena que en el mercado europeo no podamos disfrutarlo. ¿Verá algún día la luz en dicho mercado?



EL SENTIMIENTO RETRO Y VINTAGE NOS INVADIRÁ DESDE EL PRIMER MOMENTO QUE JUGUEMOS A ESTE TÍTULO

Conclusiones:

El juego peca de poco completo, pocos títulos y en inglés, pero si omitimos esto, nos queda una adaptación magnifica, que sin duda los más nostálgicos agradecerán.

Alternativas:

En NDS no hay nada parecido, si buscas algo con las mismas características, en GBA ya salió un remix de game & watch bastante más completo.

Positivo:

- *Su "Precio"*
- *Volver a retomar los clásicos*

Negativo:

- *Que no esté traducido*
- *¿sólo 3 títulos?*

TEXTO: Llorenç Orriols

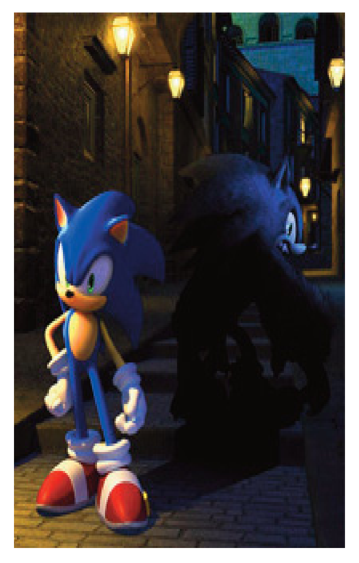
gráficos	50
sonido	50
jugabilidad	50
duración	50
total	50

desarrolla: Sonic Team · **distribuidor:** Sega · **género:** Plataformas · **texto:** Castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +7

Sonic Unleashed

Es la hora de Sonic Unleashed

Hace 8 años que salió a la venta para Dreamcast Sonic Adventure 2, el último gran juego en 3D de Sonic. Parece que Sonic Unleashed, pese a no estar a la altura de los mejores juegos del erizo, sí nos va a proporcionar frenetismo y calidad en muchos momentos de juego.



Por fin llega Sonic Unleashed, uno de los juegos que más expectación ha levantado entre los jugadores, debido a la gran cantidad de fans que este personaje acumula de las entregas para las diferentes consolas fabricadas por Sega.

Y es que este juego ha pintado bastante bien desde los primeros vídeos que salieron de él, en los que se mostraba el nuevo motor gráfico diseñado por Sega especialmente para este tipo de juegos, el denominado Hedgehog Engine. Pero sobre el que ha planteado la duda de los jugadores debido a los malos resultados conseguidos por el Sonic Team en los juegos de Sonic programados

EN SONIC UNLEASHED ES POSIBLE MEJORAR LAS HABILIDADES DE SONIC Y WEREHOG, NO ES NECESARIO HACERLO PARA PASARNOS EL JUEGO, PERO SÍ SERÁ NECESARIO SI QUEREMOS DISFRUTAR DEL JUEGO AL 100% O CONSEGUIR RANGOS S.

en consolas externas a Sega.

El juego cuenta cómo Supersonic está apunto de derrotar de nuevo a Eggman, pero Eggman es capaz de capturar a Supersonic en una cápsula de cristal, entonces Eggman con el poder de las Chaos Esmerald fragmenta el universo en ocho trozos y despierta a Gaia, una bestia de poder ilimitado que se aloja en el interior de la Tierra. Por si esto fuese poco, Eggman utiliza algunos de los rayos que se desprenden del despertar de Gaia para acabar con Sonic, estos rayos mutan a Sonic convirtiéndolo en un lobo, tras todo esto, Sonic es arrojado moribundo a la Tierra.

Es en este momento cuando comienza la aventura, Eggman quiere que Gaia alcance su máximo poder para así dominar la Tierra y poder ser dueño y señor de Eggman Land. Sonic debe impedírselo, ¿pero qué ha pasado con Sonic?, pues que en este juego mostrará su faceta más salvaje, pues mientras por el día manejaremos al Sonic clásico haciendo gala de una velocidad de vértigo, por la noche Sonic se convertirá en Werehog, una especie de lobo que hará gala de un estilo pausado pero más bestia.

Todos los juegos entran por los ojos, y Sonic Unleashed lo hace realmente bien, el Hedgehog Engine sorprende gráficamente en todo momento, el juego se presenta detalladísimo, tanto, que os sorprenderá ver tanta cantidad de detalles en un juego de Sonic, pero no solo eso, sino que en las fases de Sonic el motor se moverá con una soltura y velocidad realmente alucinantes y la cámara se situará siempre en el mejor ángulo para que podamos disfrutar del control de Sonic al máximo y así evitar muchos de los errores presentes en las últimas entregas de

Algo pasa con Sonic

Es alucinante lo que se ha hecho con este juego desde gran parte de la prensa especializada, es mucha la expectación que ha despertado esta nueva entrega de Sonic, pero también muy duras las críticas que el juego se ha llevado por gran parte de las revistas especializadas. Y es que parece que se están peleando por dar la peor nota a un juego que ni mucho menos se lo merece, notas que están lanzadas desde el odio y la falta de respeto a un estudio, el Sonic Team, que un día lo fue todo y últimamente ha perdido muchísimo crédito debido a sus últimos trabajos.

Los jugadores, ya han mostrado su desacuerdo con esas notas y no es difícil encontrar un post en cada página especializada denunciando el problema.



LAS SECUENCIAS QTE (QUICK TIME EVENT) ESTÁN MUY PRESENTES EN EL JUEGO, Y SERÁ NECESARIO DOMINARLAS A LA PERFECCIÓN PARA CONSEGUIR LAS MEJORES PUNTUACIONES, CON ELLAS PASAREMOS DIFERENTES MINIJUEGOS PRESENTES EN EL JUEGO Y REALIZAREMOS ALGUNOS DE LOS GOLPES MÁS DUROS CON WEREHOG.

Sonic. Tanto las fases de Sonic como las de Werehog, lucen realmente bien, aunque destacan las de Sonic por la espectacularidad y velocidad que presentan en algunos momentos.

Por otro lado, las ciudades por las que podremos caminar en el juego también se muestran gráficamente muy bien, presentándose en dos zonas dentro de cada ciudad, una donde hablar con los ciudadanos en la cual se desarrollará la historia y podremos conseguir nuevas misiones, y otra en la que se alojan todas las misiones principales e ítems importantes a conseguir para completar la aventura. Los habitantes de estas ciudades están diseñados con un aspecto caricaturesco que les sienta muy bien, mucho mejor si los comparamos con los habitantes del malogrado Sonic The Hedgehog con un estilo más serio y cercano a la realidad. Finalmente destacar la calidad de las secuencias pregrabadas, las cuales presentan una calidad soberbia, estando a la altura de las mejores películas de animación y no desentonando en ningún momento con lo que estamos viviendo en el juego.

El punto negativo en cuanto al apartado gráfico se refiere, lo ponen algunas pequeñas ralentizaciones que ocurren en momentos muy puntuales, en especial dentro de las ciudades, pero que en ningún momento afectan a la experiencia jugable que presenta el juego.

El apartado sonoro también está a la altura. Los juegos de





Sonic nunca han destacado por tener un mal apartado sonoro y Sonic Unleashed no va a ser una excepción. Si bien sus melodías no quedarán grabadas a fuego en nuestra memoria como lo hicieron algunos temas del Sonic original de Mega Drive o del Sonic CD de Mega CD. No son una obra maestra que se recordarán en el futuro, pero que nadie piense que su calidad es mala, ni mucho menos, las melodías son muy variadas y amenas, concordes con el tipo de juego y la situación que estamos teniendo en pantalla. Habiendo una melodía diferente para cada ciudad y diferentes versiones de esta melodía en caso de entrar en la ciudad con Sonic o Werehog. El estilo es similar a los de otros juegos de Sonic.

Por otro lado, los efectos sonoros están muy bien trabajados, siendo en muchas ocasiones los clásicos sonidos al golpear un enemigos o recoger anillos, pero sonando diferente cada enemigo o monstruo al aparecer en pantalla para atacarlos.

El apartado jugable del juego es el que mas inestable se presenta dentro del juego.

Para empezar las fases de Sonic son absolutamente de diez, con el nuevo motor se presentan veloces, precisas y espectaculares en todo momento, son una delicia jugable y recuerdan en todo momento a los mejores tiempos de la mascota de Sega.

Por otro lado, las fases de Werehog se presentan mucho más pausadas y repetitivas, aunque no por ello aburridas. Su desarrollo es similar al de God of War, es decir, tendremos que avanzar machacando enemigos a base de combinaciones de botones, presenta multitud de combos a realizar y además podremos subir el nivel de Werehog y conseguir nuevos combos, eso si, que nadie piense que presenta la multitud de posibilidades para realizar un combo que tiene God of War, puesto que Werehog ni siquiera se acerca, aunque tampoco lo necesita.

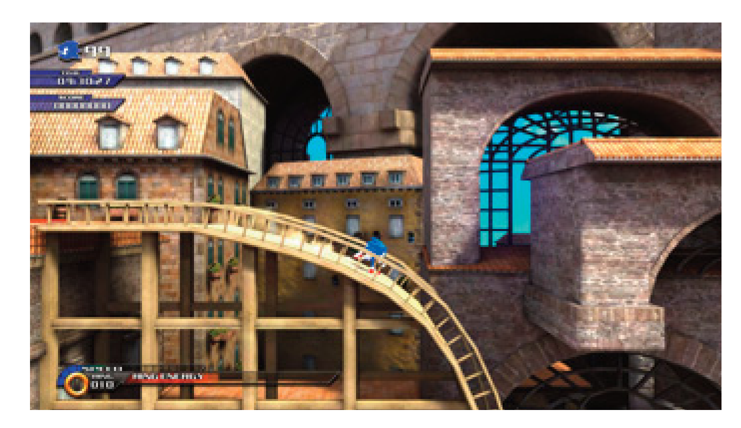
Por otro lado, las plataformas están mucho más explotadas en este modo Werehog, pudiendo ascender multitud de metros haciendo uso de la posibilidad de estirar los brazos que presenta Werehog (estas plataformas recuerdan ligeramente a la saga Prince of Persia), están muy bien y dan un toque plataformero diferente a lo ya comentado.

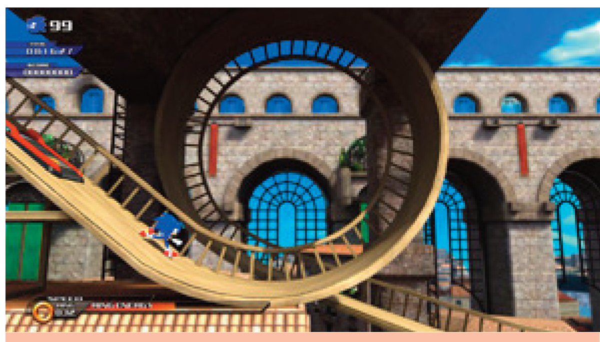
En definitiva, Werehog es el complemento jugable perfecto a las fases de Sonic, pero las fases de Sonic son tan divertidas y espectaculares, que en muchas ocasiones estaremos deseando terminar las fase con Werehog solo con la intención de volver a controlar a Sonic. En cualquier caso, este juego sin las fases de Werehog podría hacer que las

fases de Sonic se nos presentasen al poco tiempo como monótonas, repetitivas y con pocas posibilidades, y Werehog consigue evitar eso, aunque no todo lo bien que hubiésemos deseado. En cuanto al control de los personajes, se presenta muy sólido durante el desarrollo de las misiones pero algo impreciso cuando caminamos por las ciudades en busca de nuevos objetivos, esta imprecisión se nota especialmente con Sonic y pese a no afectar demasiado en términos jugables, perderemos muchas vidas.

Otro de los aspectos que menos me han gustado del juego son la retribución de las misiones en las ciudades, pese a estar alojadas todas en una zona de la ciudad, en ocasiones no encontramos la misión que tenemos que cursar en siguiente lugar, esto se produce debido a diferentes ítems como botas con capa-







LA VELOCIDAD CON LA QUE SE DESARROLLAN LAS FASES DE SONIC ASÍ COMO LA ESPECTACULARIDAD CON LA QUE SE MUESTRAN NOS DEJARÁN CON LA BOCA ABIERTA EN MÁS DE UNA OCASIÓN

cidades especiales que nos permiten acceder a esas nuevas zonas, y aunque esto produce que el juego tenga un componente de exploración, hace que en ocasiones acabemos frustrados porque no sabemos dónde está la siguiente misión.

Se hecha en falta la existencia de un menú mediante el cual pudiésemos acceder a la misión sin la necesidad de pasar la tarde entera buscando dónde está la entrada a la siguiente misión o dónde hay un ítem que nos permita acceder a esa misión. La duración es muy alta, el modo historia nos durará un mínimo de 12 horas, pero las personas en cada ciudad nos encomendarán multitud de misiones en las cuales podremos conseguir diferentes premios. Por otro lado, el nivel de dificultad está bien ajustado, por los que podremos plantearnos conseguir rango S en cada misión de cara a realizar la pantalla perfecta.

En conclusión, Sonic Unleashed, está a la altura de lo que se espera de un juego protagonizado por Sonic, quizás está un poco por debajo en cuanto a calidad general de los mejores juegos protagonizados por el erizo, pero Sonic Unleashed es el mejor juego programado en 3D sobre Sonic desde Dreamcast.

CHIP SERÁ NUESTRO COMPAÑERO EN ESTA AVENTURA, PONE EL PUNTO DE HUMOR AL JUEGO Y NO PARA DE OFRECER CHOCOLATE A TODOS LOS PERSONAJES. TRANQUILOS, NADIE LO DETENDRÁ, ES CHOCOLATE CON LECHE.

Conclusiones:

Sonic Unleashed es el mejor juego basado en Sonic que se ha hecho en los últimos 8 años para una consola de sobremesa, lo que no quiere decir que sea una obra maestra, pero es un gran juego. Si te gusta Sonic no lo dudes y pruébalo.

Alternativas:

En Xbox 360 el nuevo Banjo & Kazooie es una buena alternativa. En PlayStation 3 se sitúa por detrás de Little Big Planet, aunque con un estilo de juego muy diferente a la obra maestra de Media Molecule.

Positivo:

- El apartado gráfico del juego.
- El nuevo estilo de juego.

Negativo:

- Werehog en ocasiones se hace lento, repetitivo y monótono.
- Alguna ralentización en las ciudades.

TEXTO: ROBERTO GARCÏA

gráficos	92
sonido	90
jugabilidad	75
duración	90
total	**83**

PC PS3 XBOX 360



desarrolla: treyarch · **distribuidor:** activision · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,95 € · **edad:**+18

Call of Duty: World at War

"Tu eres mi enemigo"

Treyarch regresa a la Segunda Guerra Mundial, pero esta vez para revivir los combates del Pacífico Sur por parte de los americanos y el avance del Ejército Rojo desde Stalingrado hasta Berlín

Call of Duty 4 y su ambientación en una época actual supuso un soplo de aire fresco a una saga que se había estancado en la Segunda Guerra Mundial. Infinity Ward dejó el listón muy alto, recibiendo numerosos prémios y viendo como su título estaba en lo más alto de las listas de ventas y de los más jugados online.

Ahora les toca el turno a Treyarch, que después de anunciar que su nueva entrega regresaría a la Segunda Guerra Mundial creó un mar de dudas a los usuarios. Como por ejemplo, si estaría al mismo nivel que Modern Warfare.

La historia cuenta con dos hilos argumentales. Uno narra la aventura del soldado americano Miller, luchando en el pacífico sur. La segunda historia tiene como protagonista a Dimitri, del ejército rojo, combatiendo contra el ejército nazi desde Rusia hasta Berlín.

Empezamos en la costa del pacífico, viendo como torturan a nuestros compañeros. Hasta el punto de ejecutar a un aliado y ver como la sangre salpica toda la pared. En cuanto nos llega el momento de ser degollados, compañeros del ejército acuden a nuestro rescate. Ahí empieza nuestra ofensiva.

Una campaña excelente

Durante los combates en el pacífico sufriremos ataques por sorpresa. Llegaremos a ciertos puntos donde nos encontraremos a los soldados nipones "muertos" que nos tenderán trampas. También usarán pequeñas trincheras

WORLD AT WAR TIENE, AL IGUAL QUE MODERN WARFARE, UNO DE LOS MODO CAMPAÑA MÁS INTENSOS Y EMOCIONANTES





camufladas con arbustos. O nos atacarán directamente al grito de ¡¡banzai!!, entonces deberemos pulsar el stick derecho para contraatacar, desviando su ataque y clavandole un cuchillo.

Por el bando soviético controlaremos a Dimitri. Una impresionante intro en Stalingrando dará comienzo a este segundo hilo argumental, que pronto nos trasladará a Berlín para ser partícipes de la caída del ejercito nazi.

En cuanto al arsenal, las novedades son el lanzallamas, por parte del ejército americano, y los cócteles molotov por parte del ejército rojo. Muy útiles para arrasar la vegetación que el enemigo usa para ocultarse o para impedir su avance.

Excelente resultado gráfico

Utiliza el mismo motor gráfico que Call of Duty 4, por lo que es muy similar en este apartado. Nos moveremos por diversos mapas, desde ciudades hasta playas, pasando por junglas. Todos estos escenarios están muy cuidados, aunque el grado de detalle podría ser más alto en algunos de ellos, como los edificios, que tienen texturas muy pobres en algunas de las paredes derruidas. Las armas son los elementos con mejor modelado de todo el juego. Para completar algunas misiones tendremos que hacer uso del brutal lanzallamas o de los cócteles molotov, por lo que está muy bien representado aunque no alcanza el nivel de otros títulos como Far Cry 2, donde el juego se expande por si solo durante un tiempo determinado.

El diseño de personajes se repite con frecuencia, sobre todo los correspondientes a los ejércitos alemanes, pues sólo hay 2 o 3 trajes diferentes. Todo lo contrario en el ejército nipón, hay más variedad de soldados, que usan trajes de camuflaje, un uniforme simple o altos cargos del ejército.

Este World at War es más Gore. Provocaremos más de un desmembramiento con el uso de la escopeta o mediante granadas, por lo que veremos volar más de

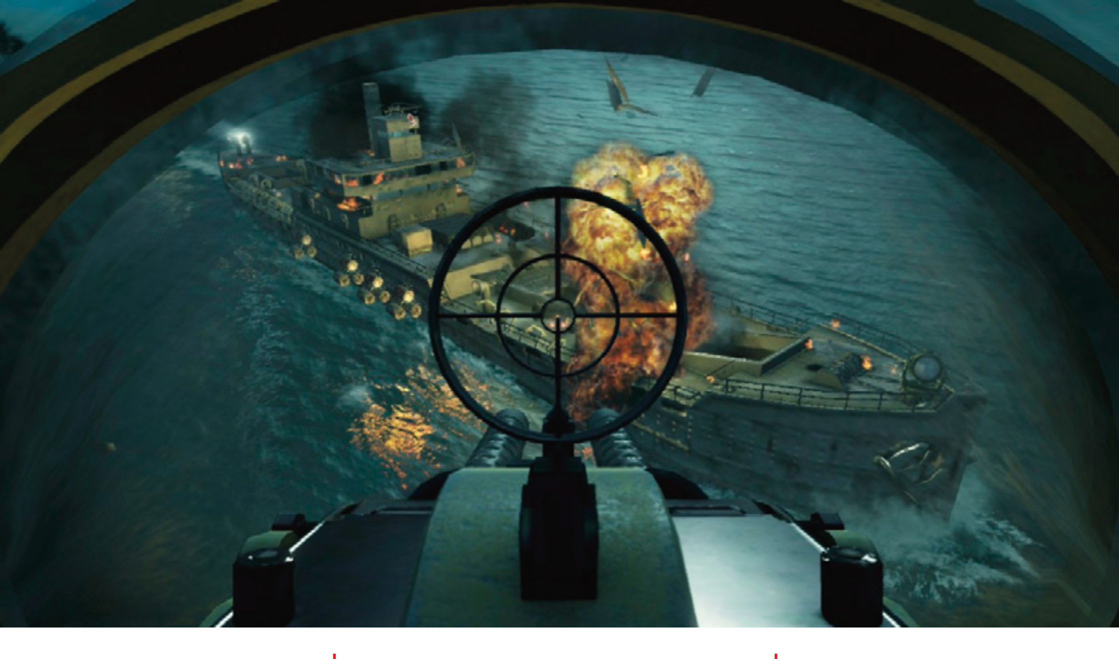
Inspirado en el cine

Call of Duty es una saga que recoge escenas de películas bélicas, y esta entrega no va ser menos. En ésta ocasión, nos ponemos en la piel del soldado ruso Dimitri, que desorientado, se esconde entre los cadáveres depositados en una fuente. Desde esa misma posición eliminan a los soldados alemanes, que ignoran nuestra presencia. Aprovecharemos que los aviones de combate están sobrevolando el cielo para disparar, así camuflaremos el sonido de los disparos.

Una escena calcada a la película, basada en la historia del tirador soviético Vasili Zaitsev.



EL GORE ESTÁ MÁS PRESENTE QUE EN ANTERIORES ENTREGAS. CON UNA GRANADA CAUSAREMOS MÁS DE UN DESMEMBRAMIENTO.



un brazo o pierna por el campo de batalla. Durante la batalla en el pacífico podemos pedir ataques con misiles, provocando una auténtica masacre y destrozando los escenarios.

El apartado sonoro es de los mejores de esta generación. Perfectamente localizado al castellano, cuenta con unos efectos sonoros típicos de esta saga: explosiones, impactos de bala, el ruido de los vehículos, el sonido producido por las salpicaduras de sangre...todos muy logrados. World at War es uno de esos juegos por los que merece la pena tener un sistema de altavoces 5.1, un placer para nuestros oídos. Todo esto acompañado por una gran banda sonora, épica y majestuosa, que nos acompañará en los momentos victoriosos y en los más dramáticos.

CLARA TENDENCIA CONTINUISTA: EL MISMO JUEGO PERO CON OTRA AMBIENTACIÓN.

Usa el mismo motor gráfico, nos encontraremos en situaciones parecidas, momentos trágicos... Sólo se diferencian en su ambientación.

BUEN TRABAJO

Muchos consideran como un retraso el hecho de que halla regresado a la Segunda Guerra Mundial, otros un acierto, pues es la primera vez que se cuentan los combates del Pacífico Sur. World at War ha callado y callará muchas bocas, usar la misma fórmula del éxito que Modern Warfare no ha sido un error. Es el rey del juego online y un éxito de ventas en todo el mundo.

En cuanto a la jugabilidad, no aporta nada nuevo al género y es igual que la de Call of Duty 4, pero en está entrega tenemos la posibilidad de pilotar vehículos, en concreto un tanque y abrir fuego desde un avión de combate.

La misión que protagoniza el tanque es simple: avanzar destruyendo puestos enemigos e intentar que nuestro tanque no resulte dañado. Podemos buscar refugio para que el tanque se repare automáticamente, algo recomendable, pues el fuego enemigo será muy intenso.

En cuanto a la misión del avión, nos encargaremos del manejo de las ametralladoras. Cuenta con cuatro ametralladoras, una adelante, una detrás y otra a cada lado. El piloto nos dará indicaciones sobre

cuál usar, dependiendo de la posición de las aeronaves enemigas. Además de esto, deberemos rescatar a supervivientes que huyen a nado del enemigo.

En World at War nuestra jauría de perros atacará al enemigo si logramos acumular 7 bajas consecutivas. En caso de que sea el enemigo quién solicite el ataque, deberemos pulsar el stick derecho para acabar con el perro, al igual que los ataques banzai. Aunque el movimiento de los perros es bastante irreal.

Completo modo online

Como siempre, llevaremos dos armas encima, además de armas arrojadizas, como granadas de fragmentación o cócteles molotov y cegadoras o aturdidoras. Si cogemos una ametralladora pesada, tendremos oportunidad de montarla en una barricada.

La duración ronda las 8 horas, siempre dependiendo del nivel de dificultad. En dificultad "Veterano", puede llegar a ser realmente desesperante completar determinadas misiones, por lo que su duración se verá incrementada. Su modo online puede aportarnos meses de juego.

Lo más destacable de su modo online es el regreso de los vehículos, como los tanques. Los escenarios son más grandes, lo que permite el uso de estos vehículos.

En cuanto a equipos, podremos elegir entre Alemanes y Rusos o Norteamericanos y Japoneses. El máximo rango que podemos alcanzar es de 65, diez rangos más que en Call of Duty 4.

Cuenta con modo cooperativo, tanto offline como online. El cooperativo offline es a pantalla partida para 2 jugadores, algo que resulta un poco incómodo. En cambio, el cooperativo online permite jugar hasta 5 jugadores.

Los objetos coleccionables que hay a lo largo del juego, unas cartas colacadas encima de un casco y un fusíl, son un buen aliciente para rejugarlo.



UNOS MAPAS MÁS GRANDES PERMITEN EL USO DE VEHÍCULOS EN EL MODO ONLINE, COMO EL TANQUE.

Conclusiones:

Tras dudar sobre su calidad final, estamos ante un título que alcanza el sobresaliente y que cuenta con un apartado sonoro soberbio. Sólo le ha faltado tener un apartado gráfico más pulido.

Alternativas:

El éxito de la anterior entrega sigue muy presente, por lo que no hay que olvidarse de él. Otras buenas opciones son Resistance 2, Gears of War 2 o Far Cry 2, sin olvidarnos del nuevo Killzone 2.

Positivo:

- Su apartado sonoro
- Las emboscadas japonesas
- El modo coopertivo online

Negativo:

- La física de los perros
- La calidad de determinadas texturas

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	85
sonido	95
jugabilidad	95
duración	85
total	90



· **desarrolla:** pandemic · **distribuidor:** EA · **género**: beat'em up · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 66'90 € · **edad:** +16

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA CONQUISTA

Salva o destruye la Tierra Media

Conquista, conquista y vuelve a conquistar en esta nueva entrega que, lamentablemente, no está a la altura de lo que puede ofrecer la nueva generación

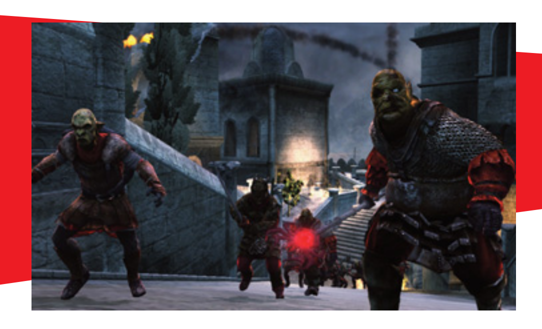
Como sabréis, recientemente EA cerró la adquicisión de los estudios Pandemic (Star Wars: Battlefront) y Bioware (Mass Effect), dejando a su vez la posesión de la exitosa franquicia de El Señor de los Anillos en manos de Pandemic, quienes nos traen una nueva entrega, ESDLA: La Conquista.

Antes de comenzar el modo Historia, podemos optar por el entrenamiento para familiarizarnos con los controles y movimientos de los diferentes personajes, donde controlamos a un guerrero, un arquero, un explorador, un mago y hasta al propio Isildur, el caballero que acabó con el señor del mal Sauron, antes de su resurrección. Los controles son explicados en pantalla y podemos realizar combos combinados con hechizos elementales tales como el fuego, el rayo o el viento. Tendremos que hacernos con puestos de mando, defendiendo del asedio de los orcos a capa y espada las áreas circulares marcadas, hasta que nos hagamos con su posesión en un breve periodo de tiempo. De esta manera nos prepararemos para defender la Tierra Media en el modo principal de juego, que también podemos jugar en compañía de un segundo jugador a pantalla dividida tanto horizontal como verticalmente.

Una vez en el modo Historia, primero seleccionamos a qué tipo de personaje queremos controlar entre los disponibles citados, aunque por primera vez en la saga se nos dará la posibilidad de ponernos al servicio del bien o el mal, ya que en esta nueva entrega se ha incluido la opción de acatar las órdenes del Señor Oscuro Sauron

ESTA NUEVA ENTREGA DE ESDLA ESTÁ ENFOCADA A CONQUISTAR LAS ÁREAS MARCADAS EN EL MAPA Y CUMPLIR LOS OBJETIVOS EN UN TIEMPO LÍMITE





y manejar a sus tropas del mal para acabar con La Tierra Media, partiendo del supuesto de la pérdida del Anillo Único a manos de la muerte del joven y valiente Hobbit Frodo (aunque esta nueva aventura al servicio de la oscuridad solo será desbloqueada tras superar antes el camino del bien).

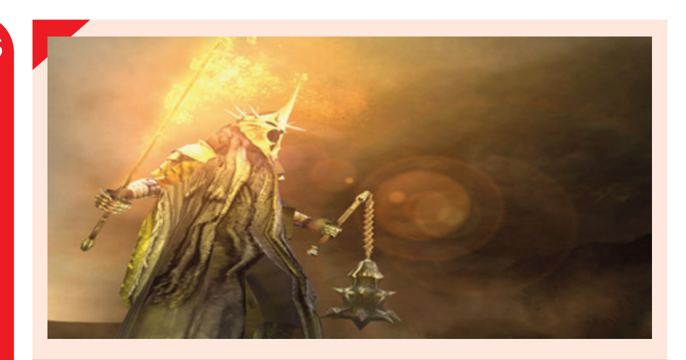
Pero no podremos cambiar de personaje hasta que alcancemos los lugares indicados para ello o perdamos una de nuestras vidas limitadas, aunque lógicamente y como no podía ser de otra manera, podremos encarnar a los héroes principales de la saga (en el lado del bien, Aragorn, Légolas, Gimli y Gandalf entre otros, y en lado oscuro, las diferentes tropas de Sauron, incluidos los trols, los Nazgul, el enorme Balrog, y hasta al propio Sauron) siempre en acuerdo con el guión de la película de la misión en la que estemos embarcados. Por su parte, el sistema de juego, la verdad, es que es lineal y simple: debemos seguir el indicador flecha marcado (tanto en el mapa como en la pantalla de juego) hasta llegar al objetivo y cumplir la tarea que se nos encomienda para pasar a la siguiente, y proseguir las submisiones dentro de la misión principal, en las que debemos hacernos con las zonas marcadas por un perímetro luminoso, despachando enemigos a diestro y siniestro para conquistarlas, y eliminar generales y otros objetivos principales. En algunas de estas zonas se nos fijará un tiempo límite o bien un número concreto de enemigos a abatir para hacernos con el puesto de mando.

Además de los breves cortes de escena que nos revelan hacia dónde debemos dirigir nuestros pasos en la aventura principal, antes y después de cada misión se nos escenifica la situación de la batalla mediante escenas na-

Nos esperábamos más

Sí, y es que tras haber visto cosas tan buenas en el fantástico Battlefront, pensábamos que Pandemic habría tomado nota de la exitosa franquicia de Star Wars para trasladarlas al mundo de la Tierra Media de una forma mucho más aprovechada.

Lamentablemente no ha sido así, ya que además del bajón técnico que supone para un título de nueva generación, La Conquista adolece de ser un “mata-mata” simplista y lineal como pocos, sin más cometido que el de defender las áreas asignadas para que no sean capturadas por el enemigo, y además el juego es corto.



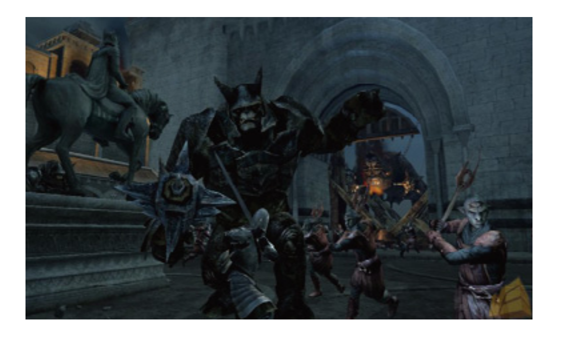
TENEMOS LA POSIBILIDAD DE PONERNOS AL SERVICIO DE LA OSCURIDAD Y CONTROLAR AL PROPIO SAURON

rradas, extraídas directamente de las películas.

El modo Online, si bien puede resultar entretenido, gracias a los 16 jugadores que pueden unirse en diferentes localizaciones, no es que sea nada que no se haya visto ya, y contiene tres clásicos modos de juego: Lucha a Muerte, Conquista y Captura de Bandera (aquí debemos portar el Anillo Único), donde colaborar con otros jugadores es esencial si queremos lograr la victoria. Al principio resulta divertido, pero al final acaba cansando.

La verdad es que esta nueva entrega desarrollada por los estudios Pandemic de EA, se nos antoja algo floja en comparación con lo ya visto para anteriores entregas de la pasada generación: gráficamente el título no explota ni de lejos las capacidades de las consolas actuales, y presenta un aumento de texturas y brillos mínimamente exigibles para los tiempos que corren, con un diseño y animaciones tanto de protas como de enemigos, simplistas y que rozan por los pelos el aprobado. Sin embargo, la banda sonora no se desmarca de la tradición, y sigue las directrices ya marcadas, integrando nuevamente la genial banda sonora que lucen las "pelis", junto a los no demasiado destacables temas de ambientación de fondo. Los efectos sonoros, tampoco innovan y ambientan de forma correcta la acción a lo largo de la aventura.

Jugablemente, los personajes se dejan jugar, sin más profundidad que la de encarar correctamente a los enemigos controlando la cámara y efectuando los movimientos de ataque por defecto o los especiales en el momento adecuado, lo cual nos dejará en más de una ocasión en manos del azar, teniendo que repetir las misiones una y otra vez incluso en la dificultad más fácil. En definitiva, Conquest es un





título que no aporta demasiadas novedades dentro de la saga respecto a anteriores entregas para consolas previas. Se centra, como su propio nombre indica, en conquistar y reconquistar sucesivamente determinadas áreas mientras nos deshacemos de los objetivos principales para poder lograrlo. Una mecánica demasiado lineal y monótona que tan solo atrapará a los fans de la saga de Tolkien.



PODEMOS TOMAR EL CONTROL DE VARIOS PERSONAJES, COMO LOS ENTS, PARA CAUSAR ESTRAGOS EN LAS FILAS ENEMIGAS



Conclusiones:

No se trata de un mal título, pero podía haberse aprovechado mucho mejor. Gustará sobre todo a los fans de la saga de El Señor de los Anillos.

Alternativas:

Como Beat'em Up, los mayores exponentes del género son, sin duda, Devil May Cry 4 y Ninja Gaiden 2, muy superiores al título que nos ocupa.

Positivo:

- Gustará a los fans de Tolkien.
- Podemos encarnar el lado del mal.

Negativo:

- Técnicamente desfasado.
- Sistema de juego repetitivo.

TEXTO: Ibon Ensunza

gráficos	60
sonido	70
jugabilidad	70
duración	60
total	**65**



desarrolla: turtle rock · **distribuidor:** valve · **género:** fps · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:**+18

LEFT 4 DEAD

"No son zombies, son infectados"

El último título de Valve se ha coronado como uno de los multijugadores de la temporada. Con un modo historia y un modo cooperativo que nos permite vivir nuestra propia película de terror de serie B.

Dese el anunció de Left 4 Dead, Valve se empezó a interesar en la compra de su desarrolladora Turtle Rock, con la que ya trabajó en Counter Strike. Tras ver el resultado final del juego, Valve ha hecho una maniobra más que acertada con la compra de Turtle Rock, ya que estamos ante un de los shooter más intensos de los últimos meses. El juego comienza con un pequeño video donde se nos cuenta la historia, pero sin dar detalles. No sabemos qué ha ocurrido, qué ha provocado la infección, la vida de los supervivientes... nada.

La trama se desarrolla a lo largo de 4 capítulos: Alta médica, Toque de difuntos, Último vuelo y Cosecha de sangre. Siendo el final de estos el momento más frenético, pues las hordas de infectados aumentan en número. Cada capítulo contará a su vez con 5 actos, que tardaremos en completar entre 10 y 15 minutos cada uno. Cada capítulo contará con su propio poster, al igual que una película de serie B. En total podemos completar la historia en unas 6 horas.

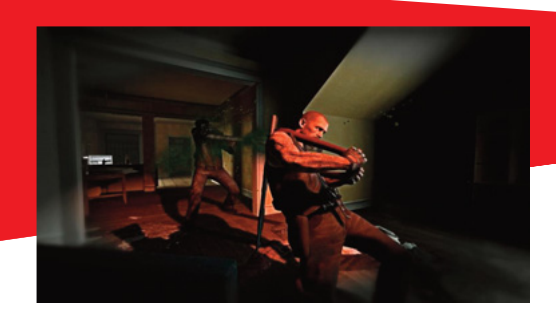
Aunque tenga temática zombie, no se parece a un survival horror. El ritmo de juego impide que lo sea, aunque nos llevaremos algún que otro susto.

Son cuatro los protagonistas: el veterano de vietnam Bill, la fanática de películas de terror Zoey, el informático Louis y el motero Francis. Podremos elegir a cualquiera de ellos en los distintos modos de juego.

En cuanto al número de ene-

UN HOMENAJE A LAS PELÍCULAS DE TERROR DE SERIE B, EN CONCRETO A GEORGE A. ROMERO. CADA ACTO CUENTA CON SU PROPIO POSTER.





migos, hay cinco tipos distintos.

Los infectados, de los que veremos pequeños grupos a lo largo del juego, salvo en momentos determinados en los que nos atacará una horda formada por decenas de estos.

El Boomer, que comparte nombre con los Locust de Gears of War. En este caso, sus ataques se basan en una melee o en vomitarnos encima para atraer la horda de infectados. Si nos vomita encima, la bilis cubrirá toda la pantalla impidiéndonos ver nada. El Hunter es el enemigo más rápido y ágil, puede saltar sobre nosotros desde una larga distancia. Sólo nuestros compañeros pueden quitárnoslo de encima.

El smoker, un infectado alto y escuálido con una larga lengua con la que puede capturarnos desde largas distancias para separarnos del grupo. Para librarnos de su presa nuestros compañeros deberán disparar a su lengua. Una vez acabemos con él dejará una espesa cortina de humo.

El Tank, el enemigo con más resistencia del juego. Es de gran tamaño y capaz de lanzarnos vehículos. Podemos intuir su presencia debido al ruido de sus pisadas, sus gritos y al cambio de ritmo en la música.

La Witch es muy fácil de reconocer, pues oiremos sus llantos hasta encontrarnos con ella. Sólo nos atacará si nos acercamos demasiado a ella, la atacamos o deslumbramos con la linterna.

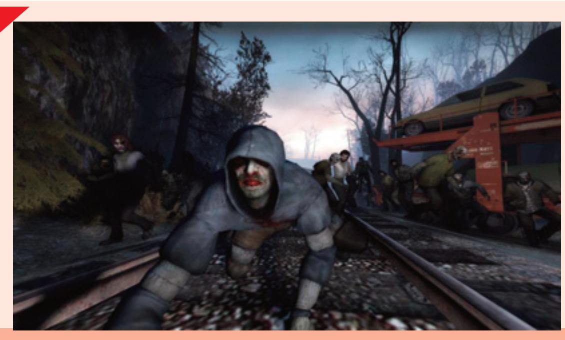
En el modo multijugador podremos elegir a los protagonistas y a los personajes enemigos, excepto a la Witch. Además, podremos cambiar el lugar de aparición de la horda de infectados y los objetos especiales.

Utiliza el motor gráfico Source, en concreto su última versión, consiguiendo un resultado notable. No es comparable a los grandes monstruos gráficos del momento, como Crysis, GoW 2 o Killzone 2, pero el veterano motor Source cumple su cometido, con un rendimiento muy equilibrado. Destaca sobre todo la ilumina-

Valve: Bien y mal

El éxito de Left 4 Dead en ventas, entre la prensa especializada y los usuarios es innegable, pero tenemos reciente una promesa incumplida por parte de Valve. Todavía seguimos esperando el parche de traducción al castellano que se nos prometió hace meses de The Orange Box, que llegó a nuestro país completamente en inglés.

Todo lo contrarío que Left 4 Dead, perfectamente doblado al castellano con una buena elección de las voces y unos diálogos perfectamente adaptados a los diferentes momentos del juego.



EL HUNTER ES EL ENEMIGO MÁS ÁGIL, PUEDE SALTAR LARGAS DISTANCIAS Y ABALANZARSE SOBRE NOSOTROS.



ción, muy bien trabajada, pues será fundamental en algunos escenarios totalmente oscuros como pequeñas habitaciones o las alcantarillas, que atravesaremos más de una vez. Algo que llama la atención son los tatuajes de Francis, perfectamente detallados siendo posible distinguir cada una de las líneas que lo componen.

El juego transcurre tanto por escenarios abiertos como pequeños y oscuros pasillos. El fuego estará presente en los escenarios exteriores y nos dará mucho juego, pues podremos disparar a los dispensadores de las gasolineras provocando grandes explosiones. También podremos hacernos con bombonas de gas que podemos lanzar hacia los grupos de enemigos y después disparar, provocando una explosión y su consecuente masacre. Lo mismo podremos hacer con los barriles de gasolina, provocando una barrera de fuego para contener a la horda de zombies, además de acabar con alguno de ellos.

En ocasiones nos encontraremos pequeñas trincheras creadas por otros supervivientes. Estas trincheras, normalmente, tendrán montada una ametralladora multitubo.

En cuanto al apartado sonoro, Left 4 Dead está perfectamente doblado al castellano, con buenos diálogos entre los personajes y una buena sincronización labial. Todos los efectos sonoros están muy cuidados, desde las explosiones hasta el ruido de las vendas que usemos para curarnos. Los gruñidos de los enemigos son variados, alternandose a la perfección con el silencio reinante en el juego, así como la banda sonora, que

DIFERENTES FORMAS PARA ACABAR CON LOS INFECTADOS: BOMBAS, GASOLINA, GRANADAS...

En todos los escenarios encontraremos diferentes ítems para usar contra los enemigos. Algunos bastante escondidos, aunque podemos cambiar la ubicación de estos con el modo Director. Granadas, bombas, cócteles molotov, barriles de gasolina y bombonas de gas.

UNA MASACRE

Si hacemos buen uso de éstas "armas" provocaremos múltiples masacres e incluso podemos disminuir el ritmo del juego creando una barrera de fuego que los infectados no atravesarán, lo que nos dará un respiro. También desbloquearemos algún logro usando estos objetos si jugamos en la versión de Xbox 360.

cambia en el momento justo, como en la aparición de un Tank o con la llegada de la horda de infectados.

Su jugabilidad es muy parecida a la de Counter Strike. El catálogo de armas es algo escaso. Podemos llevar 2 armas distintas, nuestras 2 pistolas 9 mm estarán siempre presentes con su munición ilimitada. Entre un rifle francotirador, rifle de asalto M16A3, un Uzi automática y dos escopetas podemos elegir como segunda arma.

Estas armas podemos elegirlas en los refugios (puntos de control) dónde además podemos equiparnos con botiquines y analgésicos para curarnos a nosotros mismos o a nuestros compañeros.

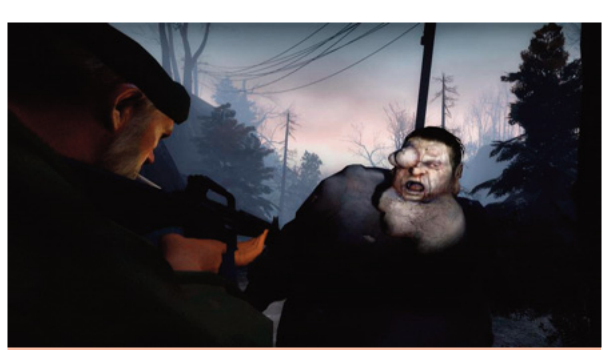
En cuanto a armas arrojadizas, podemos elegir entre un cóctel Molotov o una bomba. Si lanzamos una bomba todos los zombies que estén en los alrededores se acercaran a ella, por lo que podemos provocar una gran masacre.

Su apartado multijugador es lo más potente del juego y dónde cae todo el peso del mismo, pues jugarlo en solitario puede llegar a aburrir.

El modo cooperativo permite jugar el modo campaña a cuatro personas, cada jugador puede elegir a uno de los cuatro personajes del juego. La duración se verá reducida dependiendo del número de jugadores y la dificultad.

En cuanto al multijugador online sólo tiene un modo de juego. Dos equipos formados por cuatro jugadores se enfrentarán entre sí, controlando a los supervivientes o a los infectados. La Witch es el único de los personajes que no podemos elegir.

El modo Director nos permite modificar los mapas, pudiendo cambiar la cantidad de enemigos o los lugares de aparición de los diferentes objetos.



HAY QUE EVITAR QUE EL BOOMER NOS VOMITE O ATRAERÁ A TODA LA HORDA DE INFECTADOS.

Conclusiones:

Un modo campaña corto pero intenso. Su punto fuerte es su multijugador, con un modo cooperativo para 4 jugadores que nos proporcionará horas de diversión.

Alternativas:

Algunas novedades como el nuevo F.E.A.R 2: Project Origin ,Silent Hill: Homecoming o Resident Evil 5.

Positivo:

- *El modo cooperativo*
- *Su ambientación, gore total*
- *La iluminación, muy bien trabajada*

Negativo:

- *Muy corto*
- *Poco rejugable en solitario*
- *Limitado número de armas y enemigos*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	80
sonido	95
jugabilidad	95
duración	80
total	**87**

Una segunda opinión:

Un juego que ha tenido mejor acogida que presentación. Sin destacar en absolutamente ningún apartado técnico, increiblemente se ha ganado el corazón de mucha gente gracias a su multiplayer para 4 jugadores. Sin embargo esa diversión pierde muchos enteros una vez intentas jugar la campaña en solitario, donde se convierte en un correcalles sin sentido. Shooter normalito con el que echar unas risas con tus amigos.

Gonzalo Mauleón



desarrolla: ubisoft · **distribuidor:** ubisoft · **género:** plataformas · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +7

Prince of Persia Fallen King

O cómo matar un juego con la jugabilidad

Primera entrega del renacido Príncipe, que llega a DS con la firme intención de revitalizar el género de las plataformas con control exclusivamente táctil. A veces es mejor mirar para otro lado.

Pasarán los años y seguiremos preguntándonos cómo hay compañías dispuestas a tirarse piedras contra su propio tejado. A todo lanzamiento que se precie se le presupone un mínimo de calidad o al menos, que justifique el hecho que su salida al mercado conlleve el superar unos controles de calidad.

Hoy nos encontramos con que esos supuestos controles de calidad brillan por su ausencia. Y Fallen King DS es la prueba que da fe de ello.

El Príncipe se re-reinventa en esta entrega para dar vida al que posiblemente sea la versión mas estúpida y ridícula de cuantas ha existido desde que viera la luz allá por la década de los 80. Esa ridiculez raya el esperpento y la chabacanería al ver convertido el personaje misterioso y oscuro en un niñato engreído y malcarado.

UNA ORDEN TAN APARENTEMENTE SIMPLE COMO “RODAR” ACABA CONVIRTIÉNDOSE EN EL MAYOR RETO QUE ENCIERRA EL JUEGO. CON ESO ESTÁ TODO DICHO

DS se merece un respeto y no puede convertirse en el estercolero que varias compañías aprovechan para sacar títulos con los que cuadrar ventas. No se puede programar un juego de este calibre e intentar encima que alguien te lo compre.

Fallen King DS no sigue la línea argumental que podemos ver en otras plataformas. Pero esta vía alternativa da muestras del nulo interés puesto en al menos otorgar a la historia un algo que te invite a seguir adelante.

Y si la historia no acompaña, el apartado gráfico no le iba a



andar a la zaga. Sprites diminutos con animaciones repetitivas hasta la saciedad y en el que ni siquiera se ve un trabajo en los entornos. Planos, insulsos y faltos de vida. Coloridos, eso sí. Pero la época de las 16 bits acabó hace 15 años como para tener que volver a ver este tipo de cosas.

REINVENTAR UN PERSONAJES YA REINVENTADO PARA ACABAR MOSTRANDO "ÉSTO", TIENE VERDADERO DELITO

Pero lo mejor está por venir. "Jugar" a este título requiere infinitas dosis de paciencia. El control exclusivo del stylus para absolutamente todo es más un error que un acierto. Nuestro héroe muy rara vez responderá con acierto a la orden que intentemos darle. Y no será ni una ni dos veces las que nos encontremos impotentes al ver cómo una simple orden como "rodar" acaba convirtiendose en el verdadero reto que esconde el juego.

Y si a todo esto le añadimos un apartado sonoro bastante justito y un desarrollo lineal a más no poder en el que las únicas decisiones a tomar radican en qué misión acometer antes, la de la derecha o la de la izquierda. El resultado final habla por sí solo. A ver si a la tercera intentona...

Conclusiones:

Un remake de la versión original hubiera sido un acierto bastante mayor que este invento. Después de ver Assassin's Creed DS pensábamos que alguien tomaría cartas en el asunto. Ese alguien debe estar de vacaciones.

Alternativas:

Encontrar una alternativa a este título es realmente complicado. Prueba a ver crecer una maceta, tal vez sea hasta más productivo...

Positivo:

- Es colorido
- Repito: Es colorido

Negativo:

- Empezando por los gráficos y acabando por la jugabilidad... Todo
- Y para colmo, es aburrido

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	50
sonido	50
jugabilidad	25
duración	50
total	**38**



desarrolla: level 5 · **distribuidor:** nintendo · **género:** puzzle/inglés · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 34,95 € · **edad:** +7

Profesor Layton y la Villa Misteriosa

¿Te atreves con el misterio de la Manzana Dorada?

Un tesoro, una herencia y un pueblo donde nada es lo que parece. Pocas veces el combinar los puzzles de todos los tiempos tiene como resultado un juego de este calibre. Level5 lo ha vuelto a hacer.

Un tesoro familiar oculto y un misterio en torno a una herencia son los puntos de partida de una aventura que, a pesar de su aparente simpleza, logra enganchar al jugador en una trama cada vez más enrevesada.

Nada en Villa Misteriosa es lo que aparenta ser y todo el mundo tiene una especial debilidad por lo que parece ser el deporte por antonomasia de la villa: los puzles. Un enclave en el que el Profesor Layton y su joven ayudante Luke se van a desenvolver como pez en el agua.

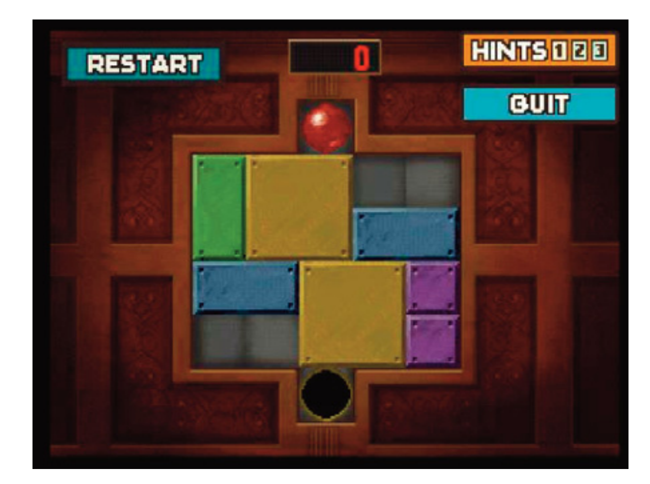
Lady Dahlia es quien contrata los servicios del Profesor en pos de intentar resolver el enigma en torno al supuesto tesoro que esconde el Barón, su difunto marido, cuya ubicación se llevó consigo a la tumba.

¿Y cuál es el método para abrirse paso a través de esta aventura? Pues de una manera tan simple y rudimentaria en la que a la par se puede ver el gran cariño y cuidado puesto en cada uno de los detalles del título: resolviendo puzles.

ARMADOS CON NUESTRO STYLUS Y CON LA LÓGICA POR BANDERA, DEBEMOS DESENTRAÑAR EL MISTERIO QUE ENCIERRA LA VILLA. LA MANZANA DORADA NO ES SU ÚNICO SECRETO

El cartucho guarda en su interior nada menos que 120 puzles a lo largo de su aventura principal. Puzles que están conformados con problemas y acertijos de todos los tipos y posibilidades.

¿Pero se trata únicamente de resolver acertijos? Sí y no. Aunque es cierto que la resolución de los mismos conforman la columna vertebral sobre la que se sustenta el título, el concepto general del



juego hace que sea mas fácil considerarlo como una aventura gráfica antes que como un simple juego de acertijos. Va a ser fundamental para poder avanzar en nuestra investigación recorrer todos los escenarios del pueblo y alrededores. De la misma manera que se hace imprescindible alternar con cada uno de los vecinos, los cuales nos irán dando pistas sobre qué dirección tomar de ahí en adelante.

El juego esconde una aventura que se puede alargar hasta las 15 horas de duración y en la que se puede ver un apartado gráfico realmente trabajado.

Los personajes, caricaturizados perfectamente, se integran perfectamente en los entornos bidimensionales. Pero donde el juego muestra todo su potencial gráfico es en las escenas animadas que sirven de conexion entre los diversos capítulos. Escenas generadas a modo de video-anime que muestran el exquisito gusto del estudio a la hora de acometer sus proyectos.

Profesor Layton se ha ganado con derecho propio ser considerado como una de las grandes joyas para la máquina de Nintendo.



Conclusiones:

Un juego fresco, ameno y divertido, en el que el ingenio se entremezcla con un argumento elaborado. Sin lugar a dudas una compra obligada para todos los poseedores de una DS.

Alternativas:

Si buscamos dentro de las aventuras gráficas, Another Code y Hotel Dusk son los mayores referentes del género dentro del catálogo de DS. Especialmente recomendable el segundo.

Positivo:

- Argumento e ingenio a partes iguales
- Las escenas de vídeo. Maravillosas

Negativo:

- Algunos puzles no han sido localizados correctamente y pueden provocar malinterpretaciones

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	89
sonido	80
jugabilidad	85
duración	90
total	**87**

Una segunda opinión:

Un juego divertido e ingenioso, que te hará perder la cabeza en mas de una ocasión e incluso llegará a desesperarte, pero que a la larga llega a ser monótono con un desarrollo demasiado lineal

Llorenç Orriols Coca



desarrolla: crystal dinamics · **distribuidor:** eidos · **género:** plataformas · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 34,90 € · **edad:**+16

Tomb Raider Underworld

Lara se portabiliza

La última entrega de las aventuras de Lara toma también la portátil de Nintendo. Aprovechando el tirón de las versiones de sus hermanas mayores, tal vez entendamos el sentido de esta adaptación.



DS tiene sus limitaciones. Eso es un hecho mas que evidente. Y también es evidente el poco sentido que tienen diversas adaptaciones de títulos de renombre a este sistema. TRU no escapa a la máxima de querer rentabilizar hasta el límite el tirón de un nombre, aunque para ello signifique tener que lanzar títulos como este.

Basicamente lo que nos encontraremos será la misma aventura que en las versiones de sobremesa, pero miniaturizada hasta el ridículo.

Bajo la dinámica del scroll horizontal, Lara deberá ir solventando las diversas fases que le lleven a desentrañar el misterio que atrapó a su madre siendo ella una niña. Sin embargo lo que podía haberse convertido en una apuesta medianamente atrayente, pronto se torna en el despropósito cuando ves que los

ESTABA CANTADO QUE ESTA VERSIÓN IBA A SER LA MÁS POBRE DE TODAS LAS LANZADAS. SIN EMBARGO LA REALIDAD HA SIDO MUY DURA

escenarios de la aventura original han sido reducidos a simples capítulos donde el más largo apenas supone 4 minutos de juego.

Underworld carece de reto de principio a fín. Los complejos puzzles que conforman todo el escenario de la aventura original han sido reducidos a simples acertijos bidemensionales que apenas te llevará un minuto el resolverlos.

Y todo ello intercalado con las mismas escenas de video de las versiones superiores. Esto sería digno de alabanza si el resultado hubiera estado minimamente cuidado. ¿Que ocurre en este caso? Pues que la compresión necesaria para pasar los videos originales en HD y 5.1 a un sistema como el de DS tiene como daños colaterales una pixelación brutal digna de las peores películas screener y un petardeo sonoro que hace bueno el sistema de 8 pistas.

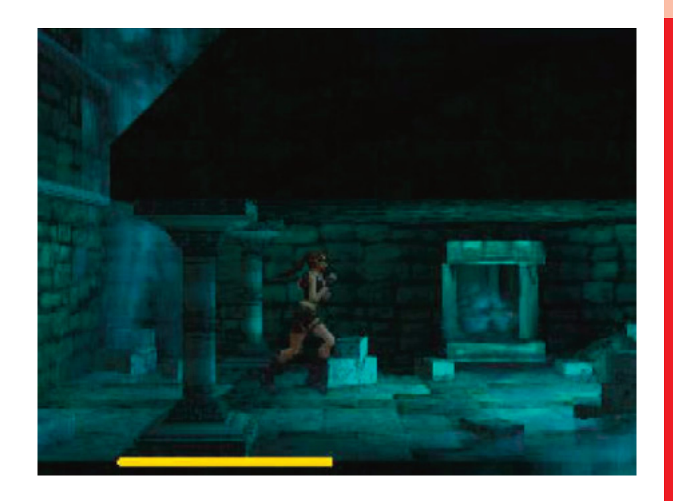
Por sacar algo bueno en este apartado, diremos que las escenas vienen dobladas y traducidas. Pero para hacer estas cosas, es mucho mejor estarse quieto antes de empezar nada.

Tal vez, y sólo tal vez, la parte mejor parada sea la gráfica in-game. Lara tiene un tamaño mas o menos decente y podemos reconocer sus atributos sin tener que recurrir demasiado a la imaginación. Pero ya que nos movemos por entornos bidimesionales, al menos que los decorados esten mínimamente recreados sería cuanto menos exigible.

Pues el resultado sólo cumple a medias en determinados entornos, siendo realmente pobres en el primer escenario, y cumpliendo sin alardes en los venideros.

¿Es tan malo? No, tiene cosas buenas. Seguro. Lo que pasa que las 3 horas y media que dura el título apenas dan para fijarse en otra cosa que no sea el horrible trato con las cinemáticas.

En definitiva, un plataformas bidimensional, con mas nombre que resultados, perfectamente prescindible y sólo recomendable si no puedes disfrutar de otra versión.





Conclusiones:

Cuando se quiere explotar el filón de una franquicia y apenas hay interés en ofrecer algo más que la misma carátula que las versiones mayores, pasa lo que pasa. Prescindible a más no poder

Alternativas:

Si buscas un plataformas, sin lugar a dudas y antes que éste título, dale una oportunidad a New Super Mario Bros. No son del mismo corte, pero al menos te dejará mejor sabor de boca.

Positivo:

- Las animaciones de Lara
- Uno o dos puzzles en todo el juego

Negativo:

- Lo de las cinemáticas tiene que ser una broma
- ¿Capítulos de 23 segundos?

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	66
sonido	54
jugabilidad	71
duración	62
total	**61**





GoldenEye 007





FICHA TÉCNICA Año: 1997 - Plataforma: Nintendo 64 - Género: FPS

Eclipsado por títulos estrella que saldrían en Nintendo 64, Rareware sorprendió a todo el mundo y demostró que el juego tenía mucho que decir

Muchos son los Nintenderos que todavía hoy se lamentan por la pérdida de Rare. Y este juego certifica lo dicho. GoldenEye 007 se convirtió en un título muy a tener en cuenta en la Nintendo 64, ya que demostró ser uno de los mejores en su generación. No solo Rare vivió de títulos estrella como éste; Perfect Dark, Conker's Bad Fur Day o Donkey Kong 64, son un perfecto ejemplo de cómo hay que llevar los juegos a una consola, jugando al límite con los recursos de ésta.

GoldenEye 007 se caracterizó en su época por ser un juego que revolucionó el género de la acción en primera persona. Aunque por regla general, las adaptaciones cinematográficas a los videojuegos nunca suelen ser buenas, GoldenEye 007 debe de ser una de las pocas excepciones que hay. El juego se presentaba como un heredero del Doom o Quake, pero Rare quiso presentar algo novedoso en el género; el espionaje y las misiones secundarias fueron unos elementos que hicieron una obra maestra en toda regla.

La ambientación del juego está perfectamente detallada, igual que en la película. Los enemigos pueden vernos y escucharnos, pueden actuar de diferentes formas. Los gráficos son brutales, pasando por diferentes escenarios, de un sitio frío a uno caluroso. Podemos contar con numerosas armas, acompañados además de una BSO que representa fielmente la película.

En definitiva, una verdadera revolución en el género que no puede faltar en la estantería de los nostálgicos.





GOLDENEYE 007 MARCÓ TODA UNA ÉPOCA EN LOS 64 BITS DE NINTENDO, Y AÚN A DÍA DE HOY MUCHOS LO CONSIDERAN UNA RELIQUIA

TEXTO: AITOR ARIAS

Y llegó el Pokeboom



FICHA TÉCNICA Año: 1999 - Plataforma: Game Boy - Género: Aventuras

El juego que lo comenzó todo. Adicción pura y dura para la primera Game Boy que supuso un hito histórico por la pokemanía que surgió tras este lanzamiento

Nintendo lleva toda la vida demostrando la enorme facilidad que tiene para crear grandes superventas dentro de la historia de los videojuegos. Y uno de ellos bien puede ser Pokémon rojo, uno de los hijos primogénitos de la saga, que nació al mismo tiempo que Pokémon azul. Nos situamos en el año 1996, se lanzan en Japón dos juegos llamados pocket monster red, green and blue, con ellos comienza todo. Dos años más tarde llegan a Estados Unidos las versiones Pokémon red and blue y en España tendríamos que esperar otro año más al igual que en el resto de Europa para poder jugar en nuestra Game Boy, el fenómeno Pokémon llegó a nuestras fronteras en 1999.

Pokémon rojo es una aventura con matices de juego de Rol en el que el protagonista eres tú mismo. Comienzas siendo un entrenador novel, torpe y sin expectativas, pero tu propia ilusión y la rivalidad con un chico de tu misma edad te harán luchar por convertirte en el mayor campeón Pokémon de todos los tiempos. Viajar pos todos los pueblos y ciudades de Kanto, a la vez que intentas atrapar todos los Pokémon para rellenar la pokédex no es tu



LA PORTADA PARA LA VETERANA GAME BOY, AÚN SIN COLOR, DE LA EDICIÓN ROJA DE POKÉMON.

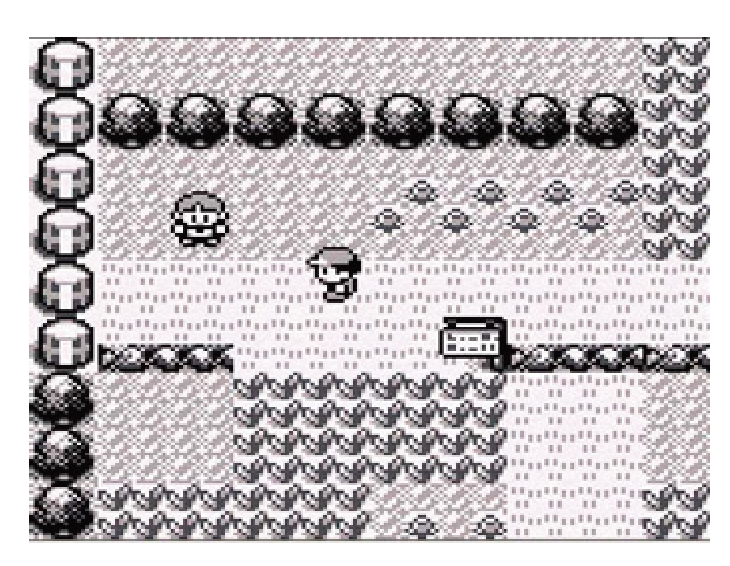
único cometido, sino que también debes vencer a todos los líderes de gimnasios para hacerte con todas las medallas y así aspirar a la liga Pokémon. Este último es el verdadero objetivo del juego, ganar la liga Pokémon de Meseta Añil, pero no el único objetivo importante. A la vez que vas creciendo como entrenador y vas avanzando en el juego, tendrás que hacer frente a una banda de maleantes llamados Team Rocket que intentarán entorpecer tu viaje, aunque todo es superable cuando tu objetivo es llegar hasta la liga Pokémon y convertirte en campeón.

Sale a la venta al mismo tiempo que Pokémon azul, pero como todos los gemelos, son juegos muy parecidos pero no iguales. La estructura argumental es exactamente la misma, por lo que no influye en el objetivo principal tener una versión u otra. Si hay cambios sin embargo a la hora de atrapar a todos los Pokémon, ya que una versión tiene Pokémon que no están en la otra y viceversa, y es ahí donde influye en el desarrollo del juego. Para poseer a todos los Pokémon y así recibir el diploma de mejor entrenador era necesario tener las dos versiones del juego y un cable llamado Game Link para hacer intercambios o para retar a un amigo a un duelo.

El juego tuvo tanto éxito que hace unos años salió a la venta una actualización del juego clásico llamado Pokémon rojo fuego, una fantástica adaptación para Game Boy Advance. Se trata de un gran Remake que seguramente te encantará si eres un verdadero seguidor de la saga, ya que incluye nuevas mejoras como nuevas zonas (islas Archi), una función inalámbrica más cómoda que el cable Link y unos gráficos muy mejorados.



IMAGEN DE LA RECIENTE VERSIÓN PARA GAME BOY ADVANCE DE POKÉMON ROJO

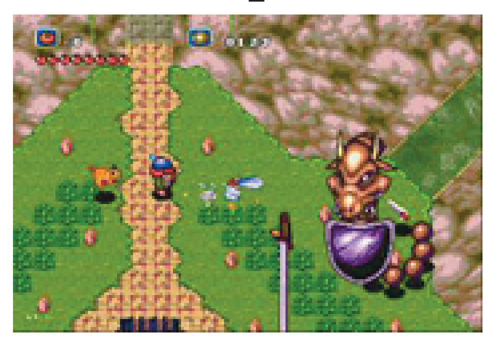


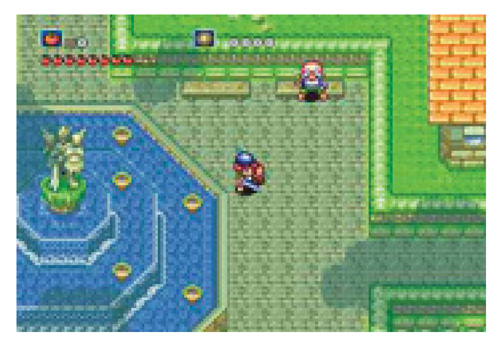
LA POKEMANIA QUE SURGIÓ DESPUÉS DE LA SALIDA AL MERCADO DE ESTE CARTUCHO FUE IMPRESIONANTE

TEXTO: Raúl Frías



Zelda parece, Soleil es





FICHA TÉCNICA Año: 1994 - Plataforma: Mega Drive - Género: Rol

Atrévete a encarnar a un joven de 14 años con la azarosa misión de salvar el mundo. Pero tranquilo porque no estarás sólo, los animales te acompañarán

Cuentan las malas lenguas que Soleil no es más que un copia barata de ese gran juego para Super Nintendo que fue Zelda: A Link to the past, sin embargo, y aunque haya argumentos para defender dicha ofensa esto no es del todo cierto.

A nivel visual el juego de Rol de Megradrive se parece muchísimo al anteriormente mencionado capítulo de la saga Zelda, hecho que le ha generado muchas críticas a Soleil. Es por lo tanto absurdo negar que los chicos de Next Entertaiment se inspiraron tal vez más de la cuenta en la obra maestra de Nintendo cuando decidieron crear su producto.

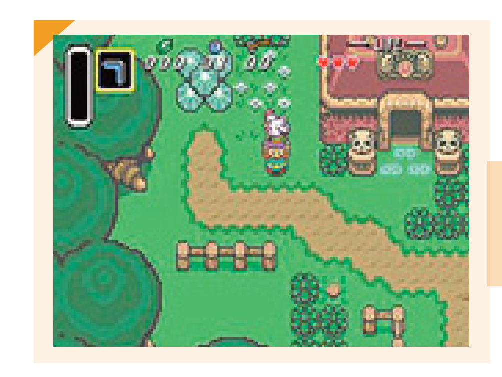
¿Esto es bueno o es malo? para ser sinceros, el hecho de parecerse a Zelda no es algo que sea negativo en si mismo. Es verdad que quizás se parezca demasiado pero no es menos cierto que si echamos un vistazo a los juegos de Rol de la época (estamos hablando de 1994) la estética de todos ellos es muy similar. Gráficos coloridos, personajes superdeformed (siempre he sido reacio a usar esta palabra pero lo cierto es que describe muy bien lo que se quiere transmitir), con escenarios bastante cargados y una amplia variedad de zonas diferentes: pueblos, bosques, cavernas etc. Soleil toma todos estos elementos y los hace suyos, inclinándose claramente hacia la obra de Shigeru Miyamoto, pero ofreciendo un producto diferente y muy atractivo para el buen amante del género. No en vano, es uno de los grandes éxitos de Megadrive dentro del apartado Rol compitiendo con otros valorados juegos de la consola como Shining Force II o The Story of Thor, aunque eso sí, Soleil salió al mercado en caste-

UNO DE LOS GRANDES JUEGOS DE ROL PARA LA 16-BITS DE SEGA Y A SU VEZ UNO DE LOS MÁS CONTROVERTIDOS DE LA MISMA

Y es que el parecido con el zelda de Snes es evidente, sobre todo a nivel gráfico.

Sin embargo, si sabes ver más allá y te dejas atrapar por este gran juego de Rol no te arrepentirás ya que es considerado como unos de los títulos estrella de Megadrive.





LAS SIMILITUDES GRÁFICAS CON ZELDA SON PALPABLES DESDE EL PRIMER MOMENTO

llano, algo poco habitual en los primeros años de la década de los noventa (y desgraciadamente seguimos con este problema en pleno 2009).

Argumentalmente el juego de Next Entertaiment no presenta una historia excesivamente rica en matices aunque si cuenta con cierta originalidad. En Soleil se nos narra como los monstruos han dejado de tener miedo a la luz y han decidido salir al mundo exterior para enfrentarse a los humanos. Y en estas se nos presenta al protagonista principal, un niño de 14 años al que en su fiesta de cumpleaños le regalan una espada y al que no le queda otra que lidiar con la tamaña aventura de ser el héroe que derrote a los monstruos. Nada nuevo bajo el sol, o casi. Se añade ese casi porque Soleil presenta una novedad muy interesante, el uso de animales como compañeros de viaje. Tintín el perro, Pengüi el pingüino o Carlos el guepardo entre otros ayudarán a nuestro protagonista en la ardua tarea de salvar el mundo. Dichos acompañantes vienen a representar a las habilidades de nuestro personaje, es decir, cada uno de ellos tiene una habilidad diferente que podremos utilizar si lo elegimos como acompañante. Por ejemplo, si eligiésemos a Tintín y a Carlos (puedes tener un máximo de dos a la vez) tendríamos las habilidades de paralizar a los enemigos gracias al perro y de correr más rápido gracias al guepardo. Esto, además de añadir una cierta dosis de originalidad al titulo, se convierte en un añadido muy importante y que aumenta el factor estratégico del juego.

Jugar a Soleil es muy sencillo. La obra de Next Entertaiment es un action-rpg bastante lineal, apenas cuenta con misiones secundarias o secretos ocultos (aunque alguna hay por ahí como puede ser la búsqueda de las manzanas doradas) y al ser un action-rpg con la combinación de tres botones manejaremos perfectamente todos los movimientos de ataque y defensa de nuestro personaje. Aunque también tenga sus momentos complicados, sobre todo a nivel de puzzles, en general terminarte el juego en tu Megadrive no te resultará para nada difícil.

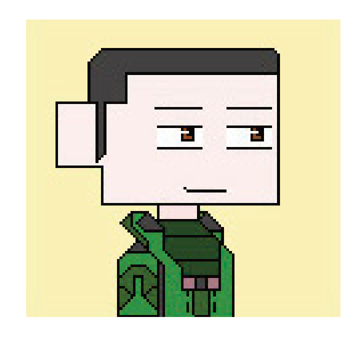


Para apuntillar este breve análisis me quedaré con una de las imágenes más conocidas del juego. “Tsch, tsch, soy un erizo galante, si me tocas te quemarás” con esta frase los que hayan jugado a Soleil ya me habrán entendido. A los que no hayan jugado decirles que la frase hay que atribuírsela a Sonic, el famoso erizo de Sega, el cual aparece tomando el sol en la playa. Como podéis apreciar estimados lectores pese a las críticas, merecidas o no (júzguenlo por ustedes mismos), Soleil cuenta con suficientes atractivos como para haceros pasar un buen rato. Y desde Gamestribune nos preguntamos ¿no es eso lo más importante? pues eso, dicho queda.

TEXTO: Raúl Frías


reportaje de la saga
Street Fighter
primera entrega:
Street Fighter
Street Fighter II
próximamente:
Street Fighter III
Street Fighter Alpha Anthology
Street Fighter IV
Autor: Roberto García Martín - Portada: Rosa Roselló Garrigó

Lo grande es ahora mejor

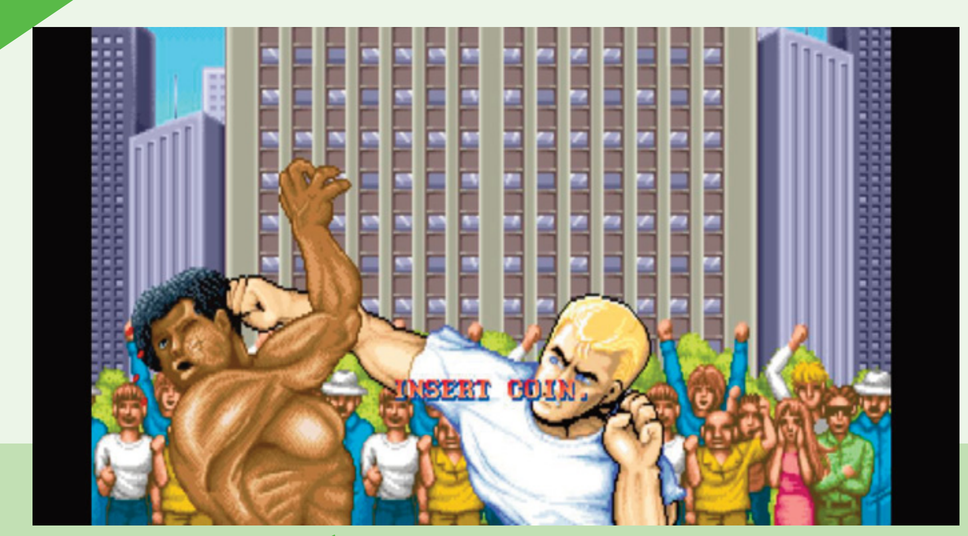


Había que elegir una saga a la altura del primer número de Games Tribune Megazine, una saga que supusiese el punto de partida de esta sección, mitad retro, mitad actualidad en la que se dará un repaso a algunas de las sagas videojuegiles más aclamadas por público y prensa. ¿Qué mejor saga que Street Fighter cuando está a punto de salir a la venta en Europa la cuarta entrega de la serie?

Todo comienza en 1987, cuando sobre una placa de recreativos específica para el juego, Capcom programa el primer Street Fighter. El juego nos pone en la piel de un luchador de artes marciales llamado Ryu, el cual, mediante su capacidad de superación y dominio de las artes marciales tenía que superar los diez combates de los que se componía el torneo. Las peleas se desarrollaban por países, siendo posible elegir el país, y de este modo los contrincantes, dos por país y cada uno con un estilo de combatir único, con los que deseábamos combatir primero. Para finalmente llegar a Tailandia, país no seleccionable en el que llevaremos a cabo los dos últimos combates del juego.

Gráficamente el juego era bueno, pero sin destacar especialmente. Heredero directo de Yie Ar Kung Fu de Konami, al que superaba técnicamente debido a las mayores características técnicas del hardware sobre el que correría el juego de Capcom, de esta forma Street Fighter se situaba a la vanguardia de los beat' em up de la época.

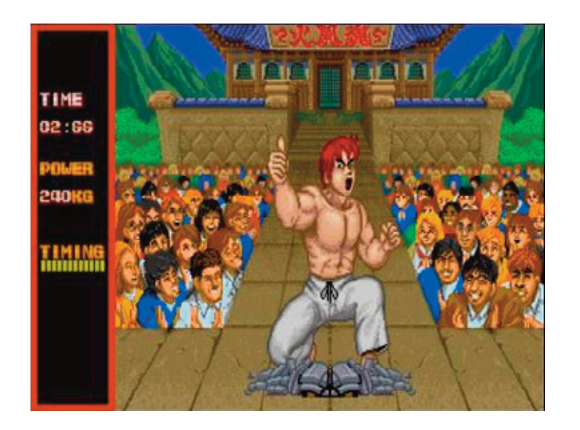
Destacaba especialmente el tamaño de los luchadores, las animaciones de los mismos y el colorido con el que se mostraban en pantalla.



LA FAMOSA INTRODUCCIÓN DE STREET FIGHTER II THE WORLD WARRIOR ¿ALGUIEN DIJO RACISMO? EL ÚNICO COLOR QUE TIÑE EL JUEGO ES EL ROJO DE LA SANGRE.



Por otra parte, los escenarios también eran de una gran calidad, haciendo uso de varios planos de scroll y mostrando en pantalla localizaciones basadas en países reales, las cuales unían el mundo virtual con el real en beneficio de la experiencia del jugador.



El sonido era de una gran calidad, con unos buenos efectos sonoros y unas melodías dinámicas, amenas y pegadizas que sonaban de forma genial sobre el chip Z80 integrado en la placa del arcade.

La jugabilidad es sin duda el punto en el que más cojea el juego de Capcom. Pese a ser Street Fighter un juego con unas posibilidades jugables muy amplias debido a los diferentes estilos de lucha de cada contrincante, varios

STREET FIGHTER '89: LA ESTRECHA RELACIÓN ENTRE STREET FIGHTER Y FINAL FIGHT

En el año 1989 Capcom planeaba sacar la secuela de Street Fighter en forma de Beat´em up callejero, alejándose de las peleas uno contra uno que había mostrado en el Street Fighter original. El resultado era muy bueno y la integración de los personajes era perfecta con el estilo de juego que estaban creando desde Capcom. Por suerte, algunos de los máximos mandatarios de Capcom decidieron que Street Fighter ´89 no era lo que buscaban como sucesor de Street Fighter y decidieron sacar el juego en los salones arcade y posteriormente para Super Nintendo como Final Fight. ¿Os suena el nombre?
El caso es que hay múltiples artworks por Internet utilizados por Capcom para la confección de Street Fighter '89, en los cuales se pueden observar personajes que posteriormente fueron utilizados como luchadores principales en Street Fighter II. En cualquier caso, de un mismo punto de partida nacieron dos juegazos que marcarían a los jóvenes que poblaban los salones arcade de los 90. Posteriormente, muchos de los personajes de ambas sagas fueron reunidos en posteriores entregas de Street Fighter.

factores hicieron que este apartado no estuviese a la altura del juego. Para comenzar la dificultad era muy elevada, si de por sí los arcades de la época disponían de una dificultad muy alta, y requerían de varias monedas para terminarlos, Street Fighter proponía una dificultad endiablada, la cual apenas te dejará pasar del tercer combate sin ser necesario introducir varias monedas.

Para agravar la situación, el control del personaje se mostraba impreciso en muchos momentos del combate, siendo mucho más notorio en la primera versión de la maquina, la cual solo contaba con dos botones, patada y puñetazo, los cuales calibraban la intensidad de los golpes de tu luchador en función de la presión ejercida sobre cada botón. Gracias a dios, este sistema fue sustituido por una segunda versión de seis botones, tres para patada y tres para puñetazo debido principalmente a las averías causadas por el sistema de dos botones, pero que supuso, sin lugar a dudas, un pequeño refinamiento en un sistema de control erróneo que premiaba a los machacabotones.

Los combates se disputaban al mejor de 3 rondas, si eras capaz de ganar dos enfrentamientos, ganabas el combate. También hay que destacar en este apartado las rutinas típicas de los rivales, tan famosas y estudiadas en la segunda entrega, así como la aparición de golpes especiales como los famosos Hadoken y Shoryuken entre otros, los cuales eran muy difíciles de ejecutar, pero capaces de causar un gran daño en el oponente.

Como curiosidad, cabe destacar que pese a que el juego solo te daba la opción de elegir a Ryu en el modo para un jugador, en los combates de dos jugadores el segundo player controlaba a Ken, un personaje con un control idéntico al de Ryu, el cual presentaba un diseño muy cercano al que finalmente tendría en Street Fighter II, mucho mas que el de Ryu.

Otros de los elementos característicos de la saga, que ya estaban en la primera entrega, fueron el mapa mundi mediante el cual viajábamos por el mundo en busca de combates cada vez más complicados. Los enfrentamientos cara a cara con los luchadores en la pantalla anterior al combate y también las consecuencias de la lucha en la cara del luchador vencido al final del enfrentamiento.

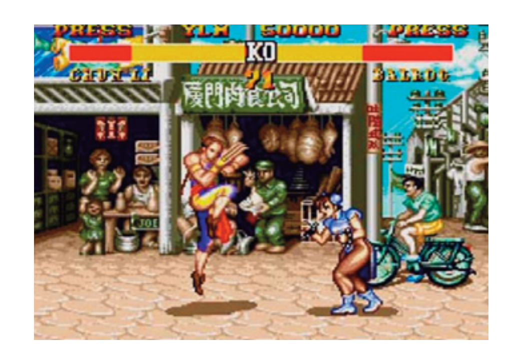
El final del juego ya presentaba una línea muy similar a la que conmocionaría a los jugadores de todo el mundo al finalizar con Ryu la segunda entrega.

A día de hoy, Street Fighter es un











juego tosco, con una dificultad muy elevada y que difícilmente satisfará a ningún tipo de jugador, es más, muy pocos de los numerosos seguidores de la saga han terminado o disfrutado esta entrega, la cual supuso el inicio de una saga grabada a fuego como una de las más importantes en la historia de los videojuegos.

No seria hasta 4 años después, año 1991, cuando se lanzaría Street Fighter II The World Warrior. Con Yoshiki Okamoto plenamente integrado en la plantilla de Capcom y haciéndose cargo del proyecto Street Fighter II, realizaría un trabajo junto al resto de la plantilla de Capcom, que marcaría un antes y un después en la historia de los videojuegos y de la propia desarrolladora.

Y es que, me hace mucha gracia, cuando veo análisis de juegos actuales como Halo 3, Metal Gear Solid 4, GTA 4 o Mario Galaxy que se llevan notas de diez sobre diez y son catalogados como obras maestras. Una Obra Maestra (Magnum Opus) es la mayor obra de un autor o disciplina. Es la obra arquetipo, la que guarda todas sus características esenciales, la más representativa y la mejor. Para que se consagre como una obra maestra hay cuatro factores que tiene que cumplir:

- Que el paso del tiempo la señale como lo que es.
- Que integre las características esenciales del autor o género al que representa.
- Tiene que ser innovador, adelantado a los tiempos.
- Tiene que lograr una influencia directa en sus congéneres.

Yo no tengo ninguna duda de que ninguno de los juegos de última generación anteriormente indicados no son ninguno una obra maestra, pese a ser sobresalientes. Pero el caso de Street Fighter II es diferente, Street Fighter II es una obra maestra atemporal, una auténtica obra de arte.

El juego corría sobre la mítica placa CPS-1, placa que ya había albergado auténticos juegazos como Ghoul's and Ghosts, Strider o Final Fight, pero que seria exprimida hasta límites insospechados por el juego que nos ocupa.

Lo primero que nos llama la atención de Street Fighter II es su apartado gráfico, absolutamente rompedor para la época, con personajes increíblemente grandes, definidos, detallados y con unas animaciones muy logradas de los movimientos. Un apartado gráfico sobresaliente, sobrado de talento y profesionalidad técnica por parte de los programadores. Un apartado técnico que tardaría años en superarse.



Los escenarios también estaban realmente bien diseñados, con un colorido realmente asombroso, una definición increíblemente buena para la época, efectos de profundidad inéditos en aquél momento, objetos destructibles y multitud de animaciones para el público que poblaba los escenarios, dando una sensación de pelea callejera y realismo realmente increíble. Se potenció además la integración del jugador con el universo Street Fighter, con recreaciones de lugares reales en los escenarios, como el escenario de Balrog en las Vegas u otros escenarios llenos de detalles típicos de la cultura del país donde se alojaba cada luchador. ¿Alguien no recuerda el flamenco, las sevillanas y el toro en el escenario de Vega?

EN LAS VERSIONES AMERICANA Y EUROPEA DE STREET FIGHTER II TUVIERON QUE CAMBIAR EL NOMBRE DE 3 PERSONAJES PARA EVITAR PROBLEMAS DE PATENTES CON EL FAMOSO Y POLÉMICO BOXEADOR MIKE TYSON.

Por otro lado, los personajes también estaban cuidadosamente seleccionados para que albergaran los estilos de lucha más conocidos pero con movimientos especiales exclusivos e irreales que ponían un punto de espectacularidad a cada combate.

El juego presentaba 8 personajes seleccionables, más los cuatro jefes finales. Personajes que poseen un carisma difícilmente superable, siendo difícil para muchos jugadores elegir un personaje preferido, dependiendo en muchos casos del estilo de lucha que se me adapte mejor a los gustos del jugador la elección de uno u otro.

Y es que observando cada personaje, cada escenario de Street Fighter II, podemos ver la realidad en la que vivía el mundo en el año 1991. Y en muchos casos en la actualiadad, pues poco hemos cambiado.

Una China llena de gente trabajadora, rural, pobre.

Estados Unidos mostrando su poder militar, armamentístico, dominador mundial y siendo Guille el típico héroe de guerra patriótico.

Aquella selva de Brasil, llena de serpientes y animales, pero que no puede ocultar la pobreza en la que encuentra el país.

¿Y España?, es la típica estampa que tenían (y siguen teniendo) de nosotros en otros países: ¡Toros, Fiesta y Ole!

Cada personaje contaba con su propio final, en el que nos narraban los hechos sucedidos tras la victoria del personaje en el torneo. Quedando para la historia, aquel final de Ryu despreciando la fama de la victoria, en busca de nuevos desafíos. Final que presagiaba la continuidad absoluta de la saga.

El apartado sonoro es también uno de los más aclamados de la historia de los videojuegos. El procesador Z80 respondía de un modo impecable en la representación de cada melodía o efecto sonoro.

Las melodías mantenían un estilo acorde con el tipo de escenario en el que se luchaba y la cultura musical que reinaba en ese país, ayudando enormemente a la integración del luchador con el entorno.

AÚN A DÍA DE HOY HAY FANS QUE BUSCAN LOS TEMAS SONOROS DE STREET FIGHTER II EN INTERNET. SOUNDTRACKS ORIGINALES, REMIXES, VERSIONES MODIFICADAS POR FANS, EL LEGADO DEJADO POR EL JUEGO ES AMPLIO.

Por otro lado, los efectos de sonido dotaban de mucha espectacularidad los combates, pasando a formar parte de la cultura social de la gente efectos como el Shoryuken de Ryu o Ken y el Sonic Boom de Guile. Cada personaje contaba con sus efectos propios, así como cada escenario de los 12 que componían el juego. Un apartado asombroso a la vez que impecable. Para terminar de redondear un juego único, un apartado jugable a la altura de los mejores clásicos. Los combates continuaban desarrollándose al mejor de 3 combates, pero siendo los estilos de lucha mucho más disfrutables por el jugador, debido principalmente a la equiparación de posibilidades de combate de cada luchador, es decir, los más lentos poseían ataques más potentes, mientras que los más rápidos ejercían menos daño sobre el rival, pero eran capaces de propinar un combo de más golpes. Esto hizo que las posibilidades en los combates versus contra otro jugador se disparasen al infinito.

Por otro lado, los combos presentes en el juego, los cuales no fueron previstos por Capcom y que eran especialmente utilizados por los jugadores más experimentados, serían una de las señas de identidad del juego y harían de Street Fighter un juego frenético, de una precisión terrible y tremendamente divertido. Finalmente las rutinas de los rivales, la estrategia en los combates y los sistemas de puntuación pusieron la guinda a un juego inmejorable.

¿Quién no ha hecho nunca un perfect a Zanjief haciendo salto y patada?¿A Guile esperándole al final de la pantalla? o a ¿Chunli acorralándola? Conocer las rutinas era fundamental para conseguir el mayor número de perfects posibles en el juego y por lo tanto hacer tuya la primera posición en el ranking de puntuación. Pero cuidado, cada parfect que conseguías hacia que el rival siguiente se esforzase más en intentar que no lo consiguieses contra él, siendo las rutinas variables y ruínes con el jugador en algunos momentos, llegando en algunos momentos a intentar propinarte un puñetazo o patada floja con el motivo de chafarte el perfect en el único momento del combate en el que le has dado opción a ello.

Son muchos los seguidores que hay de Street Fighter II en todo el mundo y por tanto muchos los secretos que existen sobre el juego. Desde el truco para dormir a Dalshim, la rutina invencible de Mr Bison e incluso victorias rutinarias por perfect mediante atosigamiento del rival, secretos solo conocidos por los jugadores más experimentados.

Existen varias revisiones del Street Fighter II The World Warrior, la primera llegaría en 1992 con el nombre de Street Fighter II Champion Edition, con ligeras mejoras jugables, la posibilidad de elegir a los cuatro jefes finales y algunos cambios en la paleta de colores de los escenarios y trajes de los luchadores.

También en 1992 llegó Street Fighter II Turbo Hyper Fighting, una versión muy cercana a Champion Edition pero con la característica de que la velocidad del juego aumentó notoriamente a petición de muchos de los jugadores que achacaban de lento y restringido el sistema de control de Street Fighter II. El resultado tuvo tantos defensores como detractores.

Haciendo uso de la placa SPC2, en 1993 llegó Super Street Fighter 2 The New Challengers, con cuatro personajes nuevos en la plantilla de selección de personaje, nuevos movimientos para los personajes, así como con nuevas rutinas de combate, por lo que supuso un soplo de aire fresco en una saga que veía como su popularidad decrecía con el paso de los años.

Finalmente en 1994 llegó la

Historia de Street Fighter. El guerrero mundial.

Ryu y Ken son dos luchadores que entrenan junto al maestro Gouken. Han terminado su entrenamiento y viajan por el mundo en busca de los rivales más fuertes del mundo para convertirse en el luchador más fuerte del mundo. Ryu participa en un torneo en el que Ken no participa (Street Fighter), poco a poco y ante la sorpresa del público en general Ryu va superando rondas y se planta ante el jefe Final Sagat. Sagat da un continuo correctivo a Ryu y cuando Ryu está apunto de ser derrotado, arrodillado en el suelo, resurge en su interior un poder muy grande, Ryu quiere ganar de cualquier manera y golpea a Sagat con el Shoryuken dejando a Sagat una enorme cicatriz en el pecho, símbolo de la derrota sufrida en su combate ante Ryu. Cicatriz que lo acompañará toda su vida.

Tras el torneo, Ken y Ryu vuelven al dojo de Gouken para contarle lo ocurrido y se encuentran con su maestro muerto a manos del hermano de Gouken, Akuma, guerrero envuelto en la energía maligna que Ryu utilizó para derrotar a Sagat.

Ante este percance Ryu y Ken deciden separarse y entrenar por separado en diferentes partes del mundo con el objetivo de poder enfrentarse alguna vez a este monstruo Akuma y vengar a su maestro, dando Ken una cinta roja a Ryu como muestra de su amistad.





que sería la última actualización de Street Fighter II en el siglo XX, Super Street Fighter II Turbo, un juego con una velocidad endiablada, siguiendo las pautas marcadas por Street Fighter II Turbo Hyper Fighting pero mejorando algunos aspectos en términos jugables que no terminaban de convencer a todo el mundo. Además, aparecían por primera vez en la saga las barras de energía y los movimientos especiales tan aclamados en posteriores entregas de Street Fighter.

Akuma también se unía al plantel de personajes seleccionables de Super Street Fighter II The New Challengers en este Super Street Fighter II Turbo.

El juego tuvo muy mala acogida debido a lo sobreexplotada que estaba la saga en ese momento.

Para concluir, en 2008 llegaría Super Street Fighter II Turbo HD Remix, la puesta a punto de la saga adaptándola a la era HD, con nuevos diseños de los personajes y escenarios, pero intentando mantener las proporciones y esencia del juego original.El juego contaba con modo online, el cual funcionaba muy bien y la jugabilidad y demás características que hicieron grande Street Fighter II. Pese a todo, el juego no ha terminado de convencer a todos los seguidores del clásico.

Hay que destacar tambié, 3 versiones especialmente meritorias para consola del juego: Street Fighter II The World Warrior de Super Nintendo, el cual supuso todo un boom en las ventas de la consola de Nintendo, siendo aún a día de hoy el juego de Capcom más vendido de la historia, lo cual no es moco de pavo.

Super Street Fighter II The New Challengers de Mega Drive, el único cartucho de 40 Mb de la consola de Sega, superior a su versión para Super Nintendo a excepción del apartado sonoro, una autentica joyita para la consola de Sega.

Street Fighter 2 de Game Boy, por aquel entonces se rumoreaba mucho que Capcom haría una versión de su popular juego de lucha para Game Boy cuando a todas luces era técnicamente inviable, no fue Capcom, sino Nintendo la encargada de versionar el juego, pese a distar mucho en todos los aspectos de los conseguido por Capcom en el arcade, fue una versión mas que digna conociendo las características de la portátil de Nintendo.

Debido al éxito del juego tanto en arcade como en consola, no tardaron en aparecer versiones no oficiales en las cuales los personajes podían realizar todo tipo de movimientos inverosímiles, por increíble que parezca fueron capaces de quitar parte del mercado a las diferentes revisiones del juego realizadas por Capcom.

A día de hoy Street Fighter II continua siendo uno de los mejores juegos 2D jamás programados.

Yoshiki Okamoto

Yoshiki Okamoto (nacido el 10 de junio de 1961 en Japón) es un acreditado diseñador de videojuegos, destacado especialmente por su trabajo en la producción de muchos de los títulos más populares de Capcom.

Los primeros juegos en los que dastacó Okamoto como diseñador fueron Gyruss y Time Pilot, juegos innovadores con los que estableció nuevas normas en el género Shoot 'em en pleno apogeo de los juegos arcade. A pesar de que estos juegos se convirtieron en un éxito para Konami, Okamoto no estaba feliz, al parecer le habían encargado crear un juego de conducción, proyecto con el que Okamoto no estaba contento. Desacuerdos internos, financieros y de credibilidad, propiciaron la salida del diseñador de Konami.

Okamoto pasó a formar parte de Capcom en 1984, Okamoto ha dirigido varios juegos de arcade como 1942, SonSon , Gun.Smoke and Side Arms. El último juego que dirigió fue el juego de CPS 1988 Olvidaste Universo. Supervisó la elaboración de juegos posteriores en Capcom como productor y fue responsable de la contratación de la diseñadora Akira Yasuda por parte de Capcom, mejor conocida por su trabajo en Final Fight y Street Fighter II.

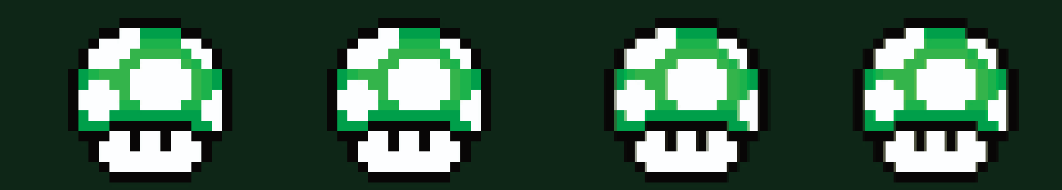
Okamoto siguió desarrollando videojuegos como una de las figuras de Capcom, entre ellos Resident Evil. Además de producir la película y su secuela. En 2003, renunció a Capcom y formó su propia compañía de videojuegos.

En 2005, Okamoto creó su nueva compañía independiente de videojuegos, Game Republic, publicando con ella juegos como Genji: Dawn of the Samurai, Genji: Days of the Blade o Folklore.

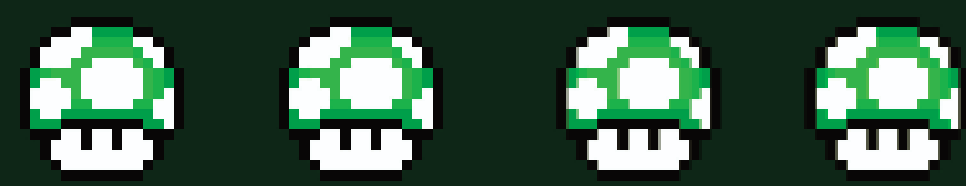
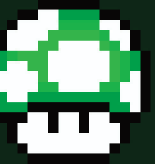
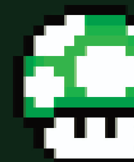
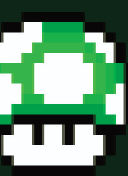
Actualmente Yoshiki Okamoto continúa trabajando para las consolas actuales y en especial para Playstation 3. Aunque, parece claro que ningún trabajo suyo eclipsará lo conseguido en Capcom con Street Fighter II.

En el próximo número de Games Tribune Megazine podréis disfrutar de la parte final de este reportaje dedicado a la que es una de las sagas más importantes en la historia de los videojuegos. En esta ocasión repasaremos los juegos Street Fighter Alpha, Street Fighter III y algunos de los juegos protagonizados por personajes de la saga.
No os lo podéis perder.

Sin más, me despido hasta el mes que viene, caminando en busca de un nuevo combate, ¡nos vemos en él!



La fiebre del vintage

La fiebre del vintage

Personas enamoradas por píxeles, sprites y midis. Su primera toma de contacto fue con las consolas de 8 bits. Hoy este grupo de nostálgicos mueve cifras mareantes en un submundo que emerge con fuerza: El vintage

El ser humano es un complejo sistema orgánico en el que inciden y afloran numerosos sentimientos. Muchas veces ilógicos y otras tantas que por mucho que queramos, siempre se escapan a nuestra comprensión. Es lo que nos hace únicos. Lo que nos diferencia entre nuestros congéneres.

Esto es aplicable perfectamente al mundo en que nos movemos. Mientras la vorágine consumista y la evolución tecnológica nos hacen pensar a la mayoría que la búsqueda de diversión va estrechamente ligada al número de polígonos, al sonido 5.1 o a los gráficos fotorrealistas. Donde lo que era aceptable hace un mes, posiblemente no lo será dentro de dos.

Sin embargo esta fiebre enfermiza de la búsqueda de la hiperrealidad no es profesada por todo el mundo. Viejos nostálgicos que conforman un grupo muy concreto: varones de 30-40 años y con un alto poder adquisitivo.

A éstas personas son las que van dedicadas estas líneas. Es la Champion's League del coleccionismo. Son los auténticos auspiciadores de este movimiento conocido como vintage.

Para entender este fenómeno hay que distinguir entre retrofílico y vintagista. Se puede ser lo primero sin ser lo segundo. Sin embargo no se puede ser lo segundo, sin ser lo primero.

El retrofílico es aquel amante de lo retro. Aquél que sigue experimentando ese viejo gusanillo del primer amor cada vez que enchufa aquellos añejos sistemas con los que tuvo su primera toma de contacto con el mundo de los videojuegos. Puede ser una Master System, una Game Boy, una vetusta recreativa o una Super Nintendo.

Normalmente el retrofílico vive envuelto en ese sentimiento de nostalgia. Y es éste sentimiento lo que le impulsa en un primer momento a recuperar esos viejos momentos enfrente de su máquina. El siguiente paso suele ser completar su colección

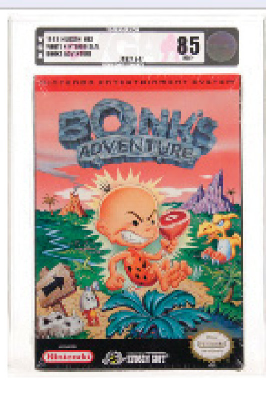




NO SE BUSCAN JUEGOS QUE DESTACARAN POR SU CALIDAD. SU FINALIDAD ES ENCONTRAR TÍTULOS CON TIRADAS REDUCIDAS, Y SI NUNCA SE HAN USADO, MEJOR. LA OBSESIÓN ES CAPAZ DE JUSTIFICAR LOS DESEMBOLSOS MÁS DESORBITADOS

Nintendo NES Sealed Bonk's Adventure 1993 VGA 85

Buyer or seller of this item? Sign in for your status



Buy It Now price: US $4,999.99

No payments for :

End time: Mar-08-09 16:53:0

Shipping: US $6.00
UPS Ground
Service to United S
(more services)

Ships to: Worldwide

con algún título en su momento anhelado y nunca conseguido. Visitante usual de foros donde son tratados toda esta corriente y que logran fomentar ese espíritu de hermandad que prima entre las personas que comparten una misma afición.

Es una corriente en auge, puesto que para ello ayuda la relativización de lo que es para uno el retro y lo que es para otro. Para entender esto, solo hay que darse cuenta que llegará un momento en la historia en el que X360, PS3 o Wii se verán superados por los sistemas venideros como lo han sido SNES, Megadrive, NES o Nintendo 64 y PSX.



La otra, la del vintagista, es la versión más hardcore del retrofílico. Son una categoría evolucionada cuya mayor obsesión es hacerse con los tótems sagrados de la historia consolera. Y están dispestos a desembolsar lo que haga falta para tal fin.

Pero un juego para un vintagista no es un simple juego. Es una obra de arte. Es el santo grial que pueden estar persiguiendo durante años, y no pararán hasta conseguirlo. La razón de esta búsqueda incesante es simple:

PRECIOS DE LOCURA QUE VIENEN A DEMOSTRAR QUE PARA TODO EN ESTA VIDA HAY CLASES. JUEGOS CONDENADOS A NO JUGARSE NUNCA...

Confinados en cajas de plástico donde pasarán el resto de su existencia. Dispuestos a desafiar la propia esencia de lo que debe ser un juego, que paradójicamente no va a ser jugado nunca.

VGA es una empresa creada especialmente para diferenciar que debe ser considerado como un juego de este calibre, y lo que no pasa de la normalidad. Obviamente obtener una nota en su escala no está al alcance de cualquiera, y son muy pocos los que consiguen alzarse con una denominación 100 o Gem Mint.

Son los más buscados, y obviamente, aquellos que suponen un desembolso mayor. Su precio va en relación al estado de conservación en el que se encuentra, independientemente de la calidad o el éxito que tuvo en su momento. Un mundo donde la conservación se convierte en obsesión.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

Sólo es válido aquello que guarde exactamente las mismas condiciones con las que fue comercializado la primera vez. Ésto incluye juego, instrucciones, embalaje original y precinto.

He aquí donde reside la mayor diferencia entre esta superclase de coleccionistas y el resto. Un vintagista no busca un juego para jugar. Eso es relativamente sencillo y solo es necesario recorrer ebay de manera más o menos periódica. Sin embargo en buscar y en conseguir estas auténticas reliquias es donde reside el mayor reto para el vintagista. Y de ahí se entienden las brutales cantidades de dinero que son capaces de llegar a desembolsar por ellas.

Puede que haya gente que se rasgue las vestiduras incapaz de entender como puede haber personas capaces de gastarse 1000, 2000 ó 5000 dólares en un simple cartucho cuando su única finalidad va a ser acabar expuesto encima de una chimenea cual trofeo de caza, o guardado en una caja de caudales. Y sin embargo parece cotidiano que se subasten pinturas por valor de 2000 millones o primeras ediciones de libros por otros tantos. Viendo como va a ir evolucionando esta corriente que aún está en pañales, no es de extrañar que dentro de 50, 70 u 80 años veamos cómo un Super Mario Bros alcanza valores con varios ceros.

Nadie hoy se atrevería a tasar una copia inédita y original de filmes como Casablanca. O una primera edición de El Quijote. Hoy estas comparaciones pueden sonar un sacrilegio, pero no olvidemos que a fin de cuentas si hoy se están pagando estos valores, dentro de decadas se verán multiplicados sus precios por 10 o por 100.

¿Y quién responde a este perfil de coleccionista de alto standing? Al ser un estrato nuevo, es dificil de clasificarlo con eficiencia. Sin embargo si que se observa que son mayoría los varones comprendidos entre los 30 y 40 años, con un elevado poder adquisitivo. Un requísito bastante indispensable para poder ser partícipe de este "vicio".

Y si buscamos geográficamente, los resultados son sorprendentes. Lo lógico sería pensar que estos gurús responderían a los perfiles tradicionales de la industria, como Japón o EEUU. Pero la realidad demuestra que los primeros no son precisamente dados al coleccionismo elitista, seguramente por su propia ideosincracia practicista. Y los segundos, aunque más heterógeneos, porcentualmente y en números absolutos no representan una cuota de mercado significativa.

Para encontrar las mejores colecciones privadas no es necesario cambiar de continente. Basta con irse al norte de Europa y ver como el vintage se ha convertido en casi una religión en los países nórdicos. Suecos, noruegos y finlandeses compiten entre sí en una guerra abierta por hacerse con estos tesoros para los que no parece haber remordimientos por su compra. Un grupo al que poco a poco se han ido uniendo los suizos. Otro mundo.

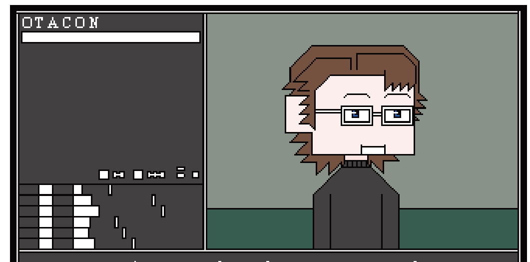


HUMOR

Cambio de disco 2009 Sr.A







lol

2009 Sr.A

Hagamos un trato: tú te quitas esas gafitas de friki y yo me lo quito todo

lol

FIN



LIVES



